



LA PIEL DE TORO

1920

Por Ricard Ibáñez



La llamada de
CTHULHU



LA
PIEL
DE TORO
1920

Por Ricard Ibáñez

LA PIEL DE TORO 1920

Autor: Ricard Ibáñez

Textos adicionales: Daniel Alento: España 1918-1931

Mar Calpena: «In Memoriam», «Memoria de África» (versión original)

CIA (Campos, Ibáñez, Aceytuno): «Escrito en Piedra»

Enric Muraday: «Marcados a fuego»

Salvador Tintoré: Crimen y Castigo

Pruebas de juego: Xavier Alarcón, Jordi Cabau, Marta Dotu, Daniel Julivert, Ramón Pardo, Andrés Ramos, Lázaro Romero, Joaquín Ruiz, Juan Torramilans, Mauricio Valero, Ramón Yáñez y Alex (sigo sin acordarme de tu apellido, lo siento)

Agradecimientos: Manuel Gm, Enric Muraday, Mary Gonzo, Albert Estrada, Francisco José González, David (Rolero Viejo), «Assosiació Retrofuturista Nautilus», Alejandro Ramírez Rosco, Miki Pacheco

Edición: Marta de la Serna y Francisco Javier Valverde García

Ilustración: Kisama Martínez y Andrés Sáez «Marlock»

Dirección de arte: Andrés Sáez «Marlock»

Arte y maquetación: Claudia Andrade

Corrección: Marta de la Serna

Chaosium Call of Cthulhu Line Editor: Mike Mason

Chaosium Licensing Manager: Daria Pilarczyk

Call of Cthulhu © 1981-2022 Chaosium Inc. All rights reserved.

La llamada de Cthulhu © 2022 Edge Studio (UBIK). All rights reserved.

© Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.

Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).

Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-124602-0-9

Depósito legal: B 20207-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved.

This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the

Call of Cthulhu game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.

Chaosium recognizes that credits and copyrights for the Cthulhu Mythos can be difficult to identify, and that some elements of the Mythos may be in the public domain. If you have corrections or additions to any credits given here, please contact us at mythos@chaosium.com.



La llamada de CTHULHU

Tercera edición: enero de 2022



Dedicado a mi madre, una mujer de los años veinte...

*Mi agradecimiento a Miguel Aceytuno, Francesc
Filella, Eduard García, Luisa García, Marcos Gordillo,
Joaquín Ruíz y Jordi Zamarreño por sus consejos,
bibliografía y apoyo. Y, por supuesto, gracias a ti, Bea.*

Bibliografía consultada

- Alfonso XIII. Un rey, una época.* José Luis Vila-San-Juan
L'any que vas néixer. Rosa Collado
Barcelona. Camilo José Cela
Barcelonas. Manuel Vázquez Montalbán
Código de sociedad. Suzanne d'Orley
Códigos penales españoles, recopilación y concordancias. Varios autores
Crisis del Estado: dictadura, república, guerra. Manuel Tuñón de Lar
Crónica de la España negra. Francisco Pérez Abellán
La dictadura de Primo de Rivera. Jordi Casassas Ymbert
Dictadura y fin de monarquía. Joan Reglà
Enciclopedia universal Espasa Calpe, edición 1920
La España de nuestros abuelos. Amando de Miguel
España siglo XX. J.M. Pemán y R. Fdez. de la Torre
Geografía (Grado 3º, año 1928), varios autores
La guerra civil española. Hugh Thomas
Guía de los seres mágicos de España. Jesús Callejo
Historia de la incompetencia militar. Geoffrey Regan
Historia de la locura en España. Enrique González Duro
La Legión. José Montes Ramos
Leyes penales de España. (ed.1923) León Medina y Manuel Marañón
El libro de los seres imaginarios. Jorge Luís Borges
Mouros, ánimas, demonios. María del Mar Llenares
Seres míticos... Manuel Martín Sánchez
El sexo de nuestros abuelos. Amando de Miguel
La vida cotidiana en España durante la dictadura de Primo de Rivera.
José Luis Vila-San-Juan
Los invisibles: una historia de la homosexualidad masculina en España,
1850-1939. Francisco Vázquez García y Richard Cleminson



A MODO DE PREFACIO...

Escribir un suplemento sobre los Mitos de Cthulhu en España fue una idea cortada por el que suscribe desde mucho tiempo atrás. Ya en 1987, en la revista *Troll* número 6, (y en la que participaba como «escritor de lo que fuera») vio la luz un artículo sobre el horror primigenio en España en los años 20. Ese mismo año se había publicado *Green and Pleasant Land*, sobre las islas británicas en 1920, y al año siguiente (1988) vio la luz *Les annes folles*, el suplemento ambientado en Francia de Jeux Descartes. Yo soñaba (porque soñar es gratis) con hacer algo similar. Y Francesc Matas, gerente de Joc Internacional, que era quien editaba *La llamada de Cthulhu* en castellano... pues también. No en vano guardó la referencia «108» para un suplemento dedicado exclusivamente a España, aunque tardó 8 años (desde 1989 hasta 1997) en decidirse a encargar su redacción. Lo cual recayó en mí, por cierto. Nunca se lo agradeceré bastante.

La primera edición de *Piel de toro* se publicó finalmente en 1997, vendiéndose los primeros ejemplares en el marco de las últimas Jornadas Dies de Joc que organizó en Barcelona la editorial. Fueron las últimas jornadas de juegos que organizó Joc Internacional, que se declaró en suspensión de pagos en 1998. En el año 2004 Proyectos Editoriales Crom me encargó una segunda edición, con más módulos, relatos y la adaptación al sistema D20, que por aquel entonces causaba furor y amenazaba con convertirse en el sistema único (o casi) de los juegos de rol. Quiso la mala fortuna que fuera el último libro en ser publicado por la editorial, que casi inmediatamente cerró sus puertas, por lo que en la práctica se distribuyeron muy pocos ejemplares.

Ahora la editorial Shadowlands intenta de nuevo una tercera edición, que no sé yo si es porque no me han preguntado sobre lo que pasó con las dos ediciones anteriores (y servidor, discreto de mí, no ha juzgado oportuno comentárselo) o porque no son para nada supersticiosos.

Sea como fuere, aquí tienen el nuevo *Piel de toro*. He aprovechado para revisar el texto y añadir algunas aventuras. Espero que lo disfruten tanto como yo he disfrutado escribiéndolo (las tres veces).

Ricard Ibáñez,
Barcelona, octubre de 2020



CONTENIDO

IN MEMORIAM	9	Menú de casa adinerada	39
LOS INVESTIGADORES Y LA SOCIEDAD.....	12	Fonógrafo Quillet: ¡Un lujo a su alcance!	40
El abanico social	12	Cartelera de cine	42
Las «fuerzas vivas»	23	El cine español	43
Las clases políticas	27	Posesiones españolas	45
Entre la burla y el delito.....	30	Marcas	49
		Autogiro	53
PASTILLAS:		CRIMEN Y CASTIGO	61
Una Audiencia Real	13	Los Códigos Penales de los años 20	61
Ocupaciones	14	¡Rodeen la casa!: Investigación del crimen y captura de sospechosos	62
Leyes antigitanas.....	21	Visto para sentencia: sistemas de juicios	65
El servicio militar obligatorio.....	27	De los delitos y sus penas	73
Leyes contra gays y lesbianas	31	Cómo determinar las penas y sus grados	74
		El Código Penal	76
LA ESPAÑA DE LOS AÑOS VEINTE	33	PASTILLAS:	
Transportes y comunicaciones	33	La ley de Fugas	63
Aparentar, ir a la moda, vestir	36	El garrote vil	71
Comer, beber, estar: el restaurante y el café	38	La locura ante la ley	75
¿Qué hacer? Ocios, distracciones y pasatiempos	41	Real Decreto sobre el uso de las armas	86
Precios y Dinero	46		
Biografías	50	DE REFERENCIA PARA EL GUARDIÁN.....	91
PASTILLAS:		España, 1918-1931	91
Geografía física de España	33	Criaturas de leyenda	100
Horario línea aérea Barcelona-Casablanca	34	Crónica Negra	136
Programación de Radio Barcelona.....	35		

Volverse loco en España	138
-------------------------------	-----

PASTILLAS:

Lugares malditos y hechos inexplicables	98
Dos criaturas lovecraftianas de autores españoles ...	130
Libros españoles	134
Señorito mata a su novia de un navajazo	136
Reglas de curación mental.....	139

CUATRO CIUDADES ESPAÑOLAS

Guía de Madrid	147
Guía de Barcelona	156
Guía de Sevilla	167
Guía de San Sebastián	173

PASTILLAS

Menú de restaurante de lujo	148
Un Menú en la Maison Doreé	157
Taberna de Pepín Mataríos	165

AVENTURAS.....

La Señora de las nieves	182
La madriguera del cazador	192
Memoria de África	207
Escrito en piedra	216
<i>Short gradus, vultus diu</i>	227
Ladrones de libros	247
Marcados a fuego	260





IN MEMORIAM...

Una revisión cthuluniana de los mitos y leyendas españoles.

Prefacio de Miguel Atienza del Roble (Universidad de San Carlos)

He aquí el último escrito de mi entrañable amiga y colega, la profesora Mariana Hernández. Todos sabemos que su desaparición el año pasado ha conmovido a los círculos intelectuales. Yo la conocí como amiga, y la admiré como colega: he aquí la última de sus contribuciones. Trátase de un texto menor, folclorista, que apenas había dejado listo para ser publicado, cuando aquella noche de abril del año pasado unos desconocidos la atacaron en su hogar. Las notas a la edición (en cursiva) son mías, aunque mis progresivas pérdidas de memoria no me hayan permitido rendirle este póstumo homenaje a Mariana en las condiciones que debiera:

«Andábame yo por Londres en los alrededores de 1974. Dieron allí mis huesos al ser yo una niña comprometida de posibles, y poderme costear mis padres un exilio que para otros fue bastante más dramático. Me había metido en un par de líos con la policía, mitad porque eso hacía "moderno", mitad porque empezaba a darme cuenta de que las cosas tenían que cambiar. El caso es que aterricé en la ciudad de la niebla... y con ganas de disfrutar de la estancia.

Una de las cosas que hacía con más ganas era buscar en los anticuarios y las librerías de viejo. Encontré una en Holborn que solía complacerme con pedidos de material inusual. Un buen día encontré algo allí que merecía más que ese nombre. Se trataba de un cuaderno, escrito en una letra prieta y avara. Data de 1936 y era un libro de viaje de un inglés, Ross Munro, por nuestras tierras. El cuaderno hacía una pequeña disertación sobre la mitología cthuluniana y su presencia en nuestra Piel de Toro. El manuscrito, por razones obvias, me fascinó sobremane-

ra y ya no pude más que pasarme la noche en vela leyéndolo.

Aprovechando mi estancia en Inglaterra intenté hacer algunas indagaciones sobre aquel Ross Munro que había recorrido España durante nuestra guerra civil. En mi juvenil inocencia pensaba haber descubierto a un nuevo Hemingway o a un amigo de Orwell, y ya me veía con la tesis doctoral en el bolsillo. Pero mis esperanzas se frustraron pronto. Aunque conseguí encontrar el lugar de nacimiento de Munro, nadie me supo dar parte de él, ni localicé a su familia.

Al poco volví a España. Aunque yo no era más que una ilusa estudiantilla acomodada, pensaba que sería un golpe de efecto sumarme a la vuelta semiclandestina de intelectuales que se estaba produciendo. Huelga decir que en La Junquera me pillaron y di con mis huesos en la cárcel. El manuscrito de Munro se perdió irremediabilmente al serme confiscado. Jamás he conseguido saber en qué manos terminó. Supongo que debió ser quemado, o simplemente sepultado bajo un montón de archivos con clasificación A.C.R. (Actividades Contra el Régimen).

Mitos y pasados en las islas

El manuscrito empezaba con una breve disertación sobre las Canarias, el mito de la Atlántida y la existencia de unos dioses sumergidos en las aguas de nuestro Atlántico. Mencionaba a Platón y su mito de un continente más allá de las columnas de Hércules, es decir, Gibraltar, teorías estas harto conocidas por cualquier ocultista. Lo más extraño es que Munro daba una nueva interpretación al continente sumergido. Llamábalo "Tierra del dios sumergido" y lo identificaba con una zona inmediatamente al oeste de Canarias. Hallaríase allí el gran Cthulhu que mencionan los textos de algunos eruditos arcanos. Hay quien mantiene la tesis de que las Islas Afortunadas fueron colonizadas en prin-

cipio por templarios. Munro se adhiere a esta propuesta y afirma que los Pobres Caballeros estuvieron en estas islas velando por dicho dios, que sería identificable con el mito del Baphomet.

Otra de las tesis de Munro defiende que en España hallan los restos de un culto micénico a los animales astados, toro y cabra, identificables con los ritos ocultistas a Mitra que llenaron de sangre el Mediterráneo en épocas protohistóricas. Los últimos remanentes son nuestras corridas de toros, para él una muestra de poder ante la bravura de las antiguas divinidades de la tierra. Para ser correctos, hay que decir que encontramos representaciones similares en los palacios cretenses anteriores al período clásico griego. La lucha con toros u otros astados es una constante común en todo el Mediterráneo. Aún en algunos lugares de España subsiste la bárbara costumbre de tirar una cabra desde el campanario durante las fiestas. Munro considera que estas acciones son sacrificios inconscientes a Shub-Niggurath, uno de los mitos del panteón cthulhuideo con más extensión en la vertiente Mediterránea.

Curiosamente, el manuscrito de Munro no explica nunca que este visitara las Canarias. Sé, eso sí, por investigaciones que llevé yo misma años después, que visitó las Baleares, donde quedó fascinado por los monumentos megalíticos allí presentes. Había en el cuaderno varias leyendas locales sobre hombres pez, que Munro asimilaba sin ningún problema a los Profundos. De hecho, existen abundantes teorías que afirman que los primeros habitantes de estas islas se aposentaron en las cuevas de los acantilados costeros. No es difícil imaginar la situación de locura y desesperación en la que se debían encontrar tras una larga travesía en balsa. Ello no les impidió construir las



impresionantes navetas, cuya finalidad real nos es aún desconocida.

Brumoso Norte

Por indicaciones del confuso cuaderno de Munro, parece ser que este viajó también por todo el norte del país, siguiendo la línea del Camino de Santiago desde su entrada en España por las proximidades de Bayona. Preocupase por el acervo mágico de Euskadi, no solo por ser este tan rico e interesante, sino por ser uno de los de raíz más pura de Europa (*y porqué no, del mundo*). Allí oyó variadas historias de duendes, que no consiguió hacer enmarcar demasiado bien en su cosmogonía particular. El culto a la Virgen es especialmente pronunciado en Euskadi, probablemente como vestigio al culto a la diosa Isis (o Asarté, o simplemente, la Diosa) en épocas precristianas. Munro menciona asimismo, aunque veladamente, la pervivencia al culto de la serpiente.

Pero la máxima preocupación de Munro fue en realidad el tema del Camino de Santiago y sus particulares implicaciones ocultistas. El Camino emulaba todos aquellos viajes iniciáticos que suponen un rito de paso para la mayor parte de las culturas hasta llegar al *finis terrae*, el fin de la tierra. Es curioso cómo advierte

que en toda la extensión de la Península, templarios y brujas suelen repartirse las mismas zonas.

En Galicia encontró Munro otra leyenda que le volvió a recordar a los Profundos. Dícese que un hidalgo de la villa de Lobeira encontró a una sirena y la estuvo cuidando hasta que le cayeron las escamas. Entonces se casaron y su descendencia fueron unos mestizos a los que dieron el nombre de Mariños de Lobeira.

De árabes y libros

Uno de los capítulos más importantes lo dedicaba Munro a disertar sobre la presencia árabe en España. Asimilaba este a la invasión la pronta llegada del *Necronomicón*. El libro maldito habría sido editado al menos en dos ocasiones en tierras hispanas (*no sé si esto es deducción de Mariana o lo leyó en el libro...*) y tanto Ramón Llull como Arnau de Vilanova habrían puesto sus ojos en él. En cualquier caso la fusión entre el sufismo árabe, la tradición mediterránea y la cábala judía, hicieron de la España de la Edad Media un curioso lugar donde aprender ritos arcanos. Quién sabe si incluso los famosos «raids» contra los pobres judíos de Toledo no fueron más que una excusa para buscar otras cosas más escondidas...

Brujas

La Edad Media, ya desde la época visigótica arriana, había sido prolija en la persecución de todos aquellos saberes que escaparan de las doctrinas oficiales. Ya en el III Concilio de Toledo (589 d. C.) se sabe que las tumbas eran violadas para hacer prácticas adivinatorias con los cadáveres. Exceptuando el breve período de Alfonso X, que solo recriminaba la brujería si era con fines maléficos, este arte no gozó de las simpatías del poder cristiano (y, si no, ahí quedó el apoyo de sus católicas majestades a la Inquisición unos pocos siglos más tarde). La geografía española está plagada de historias de brujas, especialmente al norte de la Península, desde las *meigas* gallegas hasta las *bruixes* catalanas. En su mito de Aker (encarnación del demonio como macho cabrío en el Sabbat) quiso ver Munro aún otra señal de un antiguo culto a Shub-Niggurath. Aunque de Cataluña le interesará luego mucho más

otro tema: el pobre Munro tuvo una fuerte predilección por la montaña de Montserrat, que considera un catalizador de energías telúricas. Bien sabido es que en época árabe (la de la teórica llegada del *Necronomicón* a España), la Península era un lugar de densos bosques (*si bien no tan densos como en época romana*), donde el culto al árbol enlazaba con los viejos ritos de los druidas.

... Y algunos ritos modernos

El ameno cuadernillo de Munro termina su periplo geográfico en Barcelona. Aquello me sorprendió, dado que no era una ciudad que yo considerara especialmente extraña. Por lo visto, Munro fue a parar a la ciudad en guerra mientras seguía la pista de las claves cthulhudeas en el arte hispano. Sus investigaciones sobre los grabados de Goya le habían llevado a postular que el pintor aragonés presenciara algo que le drenó buena parte de su cordura... No, lo que interesaba a Munro era otra cosa. La pista del literato inglés se pierde en la ciudad condal, tras las claves que, según él, ocultaban los monumentos gaudinianos.

Es muy posible que Munro muriera durante la guerra civil, aunque no pude saber jamás cómo había llegado su manuscrito a las manos de aquel librero, dado que la misma persona que me lo vendió había adquirido muy recientemente el establecimiento donde lo hallé junto con toda su mercancía, dejada por el difunto propietario anterior. En cualquier caso, Munro dice estar a punto de encontrar la clave del gran Animal Dormido que se esconde en nuestra Piel de Toro. Según él, existiría una unión entre los simbolismos de Gaudí y del más reciente Dalí con algunos saberes como francmasonería y el hermetismo, que hacen que la obra de ambos genios no sea más que un mensaje en clave. Me pregunté durante años qué habría sucedido con Munro y el manuscrito. Recientemente creo haber encontrado una pista que publicaré próximamente, una vez desarrollada...».

(Aquí termina el último escrito de Mariana Hernández. Su prematura muerte le impidió publicar el artículo prometido).

LOS INVESTIGADORES Y LA SOCIEDAD

*Donde se describen tanto las diferentes ocupaciones para los personajes,
como la sociedad en la que viven.*

EL ABANICO SOCIAL

Aristocracia cortesana y nueva aristocracia

... Voy a ocuparme de ese grupo de monárquicos que pasaba por ser la élite de la sociedad madrileña. Los que modestamente se denominaban a sí mismos «gente bien», «clase privilegiada», «aristocracia», «gran mundo» y no sé cuántas lindezas más... (Miguel Maura).

Se entiende por aristocracia la minoría situada en la cúspide de la hipotética pirámide social. Se trata de una élite unida, no tanto por títulos o linajes, sino por el modo de vida que emplean. En efecto, la aristocracia no son más que el grupo de privilegiados que viven sin trabajar, de rentas. Algunos de ellos, más emprendedores, se incorporarán poco a poco al mundo de los negocios. Otros, originariamente burgueses enriquecidos, serán ennoblecidos. Pero vayamos por partes:

Como otros monarcas contemporáneos, Alfonso XIII tiene su corte. Está formada por aristócratas linajudos, de rancio abolengo, cuyas raíces (aseguran las más de las veces) se remontan a la época de la Reconquista. Su ideología no parece haber variado demasiado desde la época feudal: es aforismo de moda entre ellos que a «la chusma acanallada» hay que tratarla con dureza, *pues tranquilidad viene de tranca...* Esta aristocracia cortesana, que se afianzó en los círculos de palacio durante el reinado de Alfonso XII y sobre todo durante la regencia de María Cristina, no concibe otra carrera que la de servir en palacio o a la Casa Real, evidentemente en puestos de máxima confianza y responsabilidad. Visten de manera impecable, organizan suntuosas fiestas, acuden a las recepciones de gala y practican con entusiasmo los depor-

tes «aristocráticos» (caza, tiro al pichón, equitación). Los más jóvenes se esfuerzan en deportes modernos, como las carreras, el tenis o el polo, deporte de moda en la corte por practicarlo el rey siempre que sus obligaciones se lo permiten. Desprecian a científicos y a literatos, y pretenden que lo único que necesitan para convertirse en diplomáticos es chapurrear inglés o francés, saber bailar el vals y beber cócteles... aparte de poseer título, por supuesto.

A esta aristocracia «histórica» se ha de sumar otra más reciente, que no es aceptada con excesivo entusiasmo: desde su coronación en 1902 el rey ha tenido la costumbre de honrar con títulos nobiliarios a los miembros más destacados de la alta burguesía: banqueros, industriales, empresarios de éxito en general. Muchas veces nuevos ricos que *compran* con regalos, sobornos y donaciones, un título con el que entrar en el «gran mundo». Por supuesto, raro es el nuevo aristócrata que consigue ser invitado a las fiestas realmente selectas, y mucho más raro es que, de lograr asistir a alguna de ellas, no se le haga un discreto vacío.

La aristocracia, por supuesto, se concentra en Madrid, donde está la corte y el Palacio Real. Fuera de la capital viven escasos nobles: solamente los misántropos que rechazan asqueados el juego cortesano de envidias, intrigas y traiciones, y los nobles arruinados que ya no pueden llevar el tren de vida al que están obligados, y deben esconder su vergüenza (y escasez) en provincias.

A un aristócrata al que se quiera honrar especialmente (por ejemplo, por los servicios prestados a la Corona) se le puede conceder la Orden del Toisón de Oro. Se trata de una distinción vitalicia, no hereditaria, creada por Felipe III de Borgoña en 1429, y vinculada a la Casa Real española por bula de Grego-

UNA AUDIENCIA REAL

La persona que desee una audiencia privada con Su Majestad (y que no sea un amigo personal del rey o un grande de España) deberá solicitarla por medio de la Secretaría de Palacio, y con gran anticipación (mínimo uno o dos meses, aunque el tiempo de espera puede acortarse si se tienen amistades o contactos en palacio o el Gobierno). Evidentemente, durante este tiempo la policía se encargará de investigar la identidad y antecedentes políticos del solicitante, por razones de seguridad.

Caso de concederse la audiencia, y fijados ya el día y la hora, el peticionario será adiestrado sobre cómo debe presentarse y actuar: deberá ir vestido con traje de gala (chaqué, sombrero de copa, guantes grises) o de uniforme si es militar. No olvidará las condecoraciones, si las posee. Deberá llegar a la hora en punto, aunque es de buen gusto llegar un poco antes. Llegue a la hora que llegue, se le hará esperar (más o menos, según su categoría social y la importancia que el rey dé a la entrevista). Por fin, se le hará

pasar al despacho del rey, en el que deberá entrar con la chistera bajo el brazo izquierdo y sin el guante de la mano derecha. Deberá permanecer así, callado y de pie, hasta que Alfonso XIII se ponga de pie, lo salude, estreche su mano y le invite a sentarse, sentándose a su vez y ofreciéndole cigarrillos (el rey es un empedernido fumador). El peticionario puede entonces exponer el asunto que le ha llevado a pedir audiencia, asunto que ya habrá debido exponer por escrito al solicitarla. El rey charlará con él sobre ello, más o menos largamente según la importancia o el interés que tenga en el asunto. Cuando el rey lo considere oportuno se levantará, dando así por terminada la audiencia. El peticionario debe entonces levantarse a su vez, inmediatamente, aunque no haya acabado de hablar, aguantar la chistera como al principio, estrechar nuevamente la mano del rey, hacer una reverencia y sin darle la espalda, salir hacia atrás hasta el umbral de la sala, donde puede ya darse la vuelta y salir.

rio XIII. Los miembros de la orden son, en justicia, la *crème de la crème* de la aristocracia española. Por supuesto, es difícilísimo entrar en la orden. Aparte de poseer una enorme influencia en los círculos cortesanos, hay que esperar que se produzca alguna vacante por defunción, pues el número de sus miembros es limitado.

Una honra algo más común es la dignidad de grande de España, que solamente se concede a la alta nobleza. Es hereditaria y comporta ciertos privilegios de

etiqueta, así como cierta familiaridad de trato con la familia real.

Toda la gente distinguida se ve por la mañana, por la tarde y por la noche. El gran entretenimiento de ellos no es presenciar óperas, dramas, pasear, andar en coche o bailar; la satisfacción es verse todos los días. Saber lo que hacen, descubrir el aspecto de una familia, su encumbramiento o su ruina, estudiarse, espiarse, observarse unos a otros. (Pío Baroja).



OCUPACIONES

Puede que los jugadores veteranos de los Mitos echen en falta algunos personajes «clásicos» como el Investigador privado o el Parapsicólogo. Debido a que el número de dichos profesionales era tan reducido en la España de los años 20, se ha decidido no incluirlos. Un jugador que quiera interpretarlos debe contar con la autorización de su Guardián. Se indica también la procedencia social más habitual de las diferentes ocupaciones, aunque no es un esquema rígido: nada impide que un hijo del cacique local decida hacerse anarquista y luchar por la revolución social... pero los lectores convendrán conmigo en que tan romántico gesto era más bien raro de producirse...

Abogado

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase media

Crédito: 50-80

Habilidades: Buscar libros, Charlatanería, Derecho, Escuchar, Historia, Lengua propia, Persuasión, Psicología, más otra habilidad a elegir.

Actor

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + APAx2

Procedencia social: clase media

Crédito: 50-80

Habilidades: Arte/Artesanía (Interpretación), Charlatanería, Disfrazarse, Escuchar, Esquivar, Otras lenguas, Psicología, más otra habilidad.

Anarquista

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase media o proletariado

Crédito: 9-30

Habilidades: Armas de fuego (Arma corta) o Combatir, Derecho, Descubrir, Disfrazarse, Electricidad o Mecánica, Persuasión, Sigilo, más otra habilidad como especialidad personal.

Anticuario

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase alta o media



Crédito: 30-70

Habilidades: Arte/Artesanía, Buscar libros, Charlatanería, Descubrir, Historia, Psicología, Tasación, más dos habilidades cualesquiera como especialidad personal.

Atleta

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase alta

Crédito: 9-70

Habilidades: Combatir (Pelea, Esgrima), Equitación, Esquivar, (Lanzar o Nadar o Saltar o Tregar), una habilidad interpersonal, más otras dos habilidades como especialidad personal.

Bohemio

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + APAx2

Procedencia social: clase alta o media

Crédito: 50-99

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Descubrir, Disfrazarse, Charlatanería, Psicología, más otras dos habilidades cualesquiera como especialidad personal.

Campesino o Jornalero

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase baja

Crédito: 9-30

Habilidades: Armas de fuego (Fusil/Escopeta), Arte/Artesanía (Agricultura), Naturaleza, Mecánica, Orientarse, Primeros Auxilios, Seguir Rastros, Sigilo, más otra habilidad.

Criado

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase baja

Crédito: 9-40 (depende de la posición del patrón y su Crédito)

Habilidades: Buscar libros, Conducir automóvil,

OCUPACIONES

Electricidad, Escuchar, Mecánica, Primeros Auxilios, Psicología, Sigilo.

Delincuente

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + APAx2

Procedencia social: clase baja

Crédito: 9-30

Habilidades: Armas de fuego, Cerrajería, Charlatanería, Combatir (Cuchillo), Descubrir, Intimidar, Sigilo, más dos habilidades cualesquiera como especialidad personal.

Escritor

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase alta o media

Crédito: 9-30

Habilidades: (Antropología o Arqueología o Derecho o Historia), Buscar libros, Lengua propia, Naturaleza o Ciencias ocultas, Otras lenguas, Persuasión, Psicología, más dos habilidades cualesquiera como habilidad personal.

Funcionario

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + APAx2

Procedencia social: clase media

Crédito: 50-90

Habilidades: Buscar libros, Charlatanería, Contabilidad, Encanto, Escuchar, Lengua propia, Persuasión, Psicología.

Guardia Civil

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase baja

Crédito: 9-30

Habilidades: Armas de fuego (Fusil/Escopeta), Combatir (Sable), Derecho, Descubrir, Escuchar, Intimidar, Persuasión y elegir entre Conducir automóvil o Equitación.

Ingeniero

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase alta o media

Crédito: 30-60

Habilidades: Buscar libros, Ciencia (Ingeniería, Física), Ciencia (Geología), Ciencia (Química), Electricidad, Mecánica, más dos habilidades cualesquiera como especialidad personal.

Inspector de policía

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase media o baja

Crédito: 9-30

Habilidades: Armas de fuego (Arma corta), Charlatanería, Derecho, Descubrir, Persuasión, Psicología, más otra habilidad como especialidad personal.

Médico

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase media

Crédito: 30-80

Habilidades: Ciencia (Biología), Ciencia (Farmacología), Medicina, Otras lenguas (Latín), Primeros Auxilios, Psicoanálisis, Psicología.

Militar de carrera (oficial)

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase media

Crédito: 20-70

Habilidades: Armas de fuego (Arma Corta), Historia, Intimidar, Orientarse, Persuasión, Psicología, Supervivencia, (Lanzar o Nadar o Saltar o Trepar).

Misionero

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + APAx2

Procedencia social: clase media o baja

Crédito: 0-30

Habilidades: Ciencia (Botánica), Historia, Mecánica, Otras lenguas, Persuasión, Primeros Auxilios, más dos habilidades más.

Músico

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o APAx2

Procedencia social: clase alta o media

Crédito: 9-30

Habilidades: Arte/Artesanía (Instrumento), Charlatanería, Encanto, Escuchar, Persuasión, Psicología, más dos habilidades más.

Obrero

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase baja

Crédito: 9-30

Habilidades: Cerrajería, Conducir maquinaria, Electricidad, (Lanzar o Nadar o Saltar o Tregar), Mecánica, Primeros auxilios, Sigilo, más dos habilidades a elegir.

Periodista

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase media

Crédito: 9-30

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Charlatanería, Derecho, Descubrir, Historia, Lengua propia, Otras lenguas, Persuasión, Psicología, más otra habilidad a elegir.

Político

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase alta o media

Crédito: 50-90

Habilidades: Buscar libros, Charlatanería, Contabilidad, Derecho, Encanto, Escuchar, Lengua propia, Historia, Persuasión, Psicología.

Profesor

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase media

Crédito: 20-70

Habilidades: Buscar libros, Otras lenguas, Persuasión, Psicología, dos habilidades a escoger entre: Antropología, Arqueología, Historia, Derecho o Ciencia (Astronomía, Física, Geología, Historia Natural, Química), más otra habilidad cualquiera como especialidad personal.

Sacerdote

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx4

Procedencia social: clase alta o media

Crédito: 6-60

Habilidades: Buscar libros, Ciencias ocultas, Contabilidad, Escuchar, Historia, Otras lenguas (Latín), Persuasión, Psicología.

Señorito

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + APAx2

Procedencia social: clase alta

Crédito: 50-99

Habilidades: Conducir automóvil, Equitación, una habilidad interpersonal y más cuatro habilidades más.

Soldado

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase baja

Crédito: 9-30

Habilidades: Armas de fuego, Fusil/Escopeta), Combatir (Pelea), Disfrazarse, Escuchar, (Lanzar o Nadar o Saltar o Tregar), Primeros Auxilios, Sigilo, Supervivencia.

Torero

Puntos para habilidades de ocupación: EDUx2 + elegir entre DESx2 o FUEx2

Procedencia social: clase baja

Crédito: 30-60

Habilidades: Combatir (Estoque), Descubrir, Esquivar, (Lanzar o Nadar o Saltar o Tregar), Persuasión, más dos habilidades extra.

Además, los que sean de:

Clase alta, ganan un +20% en Crédito

Clase media, ganan un +20% en Persuasión

Clase baja, ganan un +20% en Intimidar



Burgueses, caciques y señoritos

El empresario de éxito o el burgués enriquecido, imita a la aristocracia, intenta acercarse a ella, en ocasiones (como ya se ha visto) logra finalmente integrarse más o menos en la alta sociedad (denominada *high life* por los afectados jóvenes modernos, lo cual pronto el pueblo llano traduce por «gili», que en caló —gitano— significa atontado).

Por ello, es normal que el burgués enriquecido adopte una actitud pasiva ante la vida, limitándose a vivir de rentas o como mucho a especular con la riqueza ya obtenida, al igual que la nobleza. Aquellos que muestran una actitud activa y siguen produciendo riqueza «directamente» (dirigiendo personalmente sus fábricas y sus compañías, por ejemplo) son rechazados por ordinarios y «proletarios»... Y es que en la España de los años 20 el concepto medieval de que las clases dirigentes no deben trabajar sigue estando más en boga de lo que se piensa.

En el mundo rural, el equivalente al burgués es el cacique. A veces es también un empresario enriquecido, pero puede ser un aristócrata que, aunque venido a menos, aún conserve suficiente influencia y poder en la comarca, o un indiano o «cubano» (emigrante retornado) enriquecido. Las más de las veces es el terrateniente más importante de la comarca, y su poder sobre la gente es casi feudal. En muchos pueblos y aldeas, cumple las funciones de banquero, notario y funcionario en general, y es el único intermediario entre el pueblo y el mundo exterior. Es el cacique quien tiene suficiente dinero para hacer préstamos, si hay necesidad (normalmente a un interés abusivo, el 25% anual, aunque en ocasiones el porcentaje podía subir a un 40, 60 ¡y hasta 150%!); es el cacique el que controla al alcalde y al jefe de la Guardia Civil; y es el cacique el único que puede dar trabajo (normalmente en los campos, y evidentemente, a quien él diga). Si hay que presentar avales, el cacique decidirá si se dan o no. Si hay que traer alguna medicina o maquinaria agrícola de fuera de la comarca, es el cacique el único que puede permitirse hacer que la traigan. Si uno quiere casarse, no estará de más que antes le pida permiso al cacique, aunque solamente sea para quedar bien.

El cacique también tiene derecho a hacer justicia: el que le deba dinero y no pueda pagarlo perderá sus tierras o su casa. El que robe al cacique, aunque solamente sea leña para no pasar frío, se arriesga a recibir una fuerte paliza, si es que no se le afeitan las cejas o se le rapa la cabeza para que todos sepan que es un ladrón. No en vano, en muchos lugares al cacique se le llama, simplemente, «el amo»...

El hijo del burgués adinerado o del cacique acostumbra a ser el señorito. Joven y sin responsabilidades, suele despilfarrar el dinero de su padre, pues es joven y los locos años 20 están hechos para divertirse. Muchos no son más que niños malcriados que, sabedores que pueden cometer impunemente lo que les plazca, convierten su capricho en ley.

Las muy sufridas clases medias

... títulos arruinados y tenderos enriquecidos, catedráticos de instituto, magistrados, agentes de negocios, militares, marinos y «cubanos» presuntuosos... (Alberto Insúa)

Bajo el apartado de clase media puede catalogarse un amplio número de personas: funcionarios del Estado, maestros, médicos o abogados, intelectuales, políticos de segunda categoría... Gentes de mediano pasar, que se sienten superiores con respecto al proletario o al jornalero, pero que en muchas, demasiadas ocasiones, no ganan más que un obrero especializado. Por ello, sobre todo en la ciudad, han de aparentar ser más de lo que son: vestir bien, gastar en lujos como ir al teatro o a la ópera, enviar a los hijos a colegios caros, hacer estudiar carrera al niño y reunir una buena dote para la niña... todo ello a costa de no pocas privaciones y sacrificios: la ropa se recose, los trajes del padre son heredados por los hijos, con los retales se confeccionan corbatas y con los forros de los gabanes, blusas. Y, por supuesto, muchas veces se pasa casi hambre para poder ir al teatro.

¿Pero qué puede haber en nuestra desmedrada clase media? Bien llamada así, media, porque todo lo es a medias en ella: alimentada a medias, instruida a

medias, compadecida a medias y a medias rebelde.
(Jacinto Benavente, 1927)

Los proletarios: obreros y jornaleros

En 1930 la clase trabajadora española comprende ocho millones de personas, de una población de casi 24 millones. Cuatro millones y medio trabajan la tierra, 300.000 lo hacen en la industria textil, 270.000 son obreros de la construcción, 200.000 trabajan en la industria de la alimentación, 100.000 son mineros, 120.000 obreros metalúrgicos, 60.000 son transportistas de diferentes tipos y más de medio millón son artesanos. Los casi dos millones restantes están formados por oficinistas, empleados, dependientes y la legión de criados (desde la criada hasta el capataz rural) que, cada uno a su modo, sirve a las clases privilegiadas. Según Real Decreto del 3 de abril de 1919 la jornada máxima legal para todos los trabajadores y oficios es de ocho horas al día o 48 horas semanales, pero en la práctica la ley se incumple a menudo, en especial en el campo, donde es habitual hacer trabajar a los jornaleros casi de sol a sol. La ley también especifica que no trabajarán menores de catorce años, pero es común que en talleres, tiendas e incluso minas o fábricas haya varios aprendices menores de esa edad, que, teóricamente, no trabajan, sino que aprenden el oficio... haciendo el trabajo de hombres solamente por la comida.

Está mal visto que la mujer trabaje. El lugar de la mujer está en la casa, cuidando de su familia, y la que no lo haga así (trabajando en fábricas, talleres u oficinas, o como sirvienta) es difícil que sea considerada *una mujer decente* (precisamente por ello una de las reivindicaciones de las chicas modernas de los años veinte será precisamente el trabajo femenino). Eso no quiere decir que la mujer esté ociosa en su hogar: en el campo, además de mantener la casa limpia, hacer la comida y ocuparse de los niños, hay que cuidar de los animales (gallinas, cerdos, etc.), y en las provincias muy castigadas por la emigración, también se ocupan de las tareas propias de los hombres (sembrar, trillar, recolectar, arar...). En la ciudad es normal que se dediquen a coser, ya sea zurciendo la ropa de

la familia o confeccionándosela ellas mismas, a base de apaños más o menos habilidosos. No son pocas las que cosen por cuenta ajena. Se las llama costureras o «modistillas», y tienen fama de poco decentes, porque al tener que trabajar tanto tiempo sentadas han de cometer el acto impúdico de bajarse las ligas de las medias hasta los tobillos, para que no se les corte la circulación de la pierna...





Prostitutas, ladrones, asesinos, desesperados y mendigos

En el peldaño más bajo de la escala social está la denominada «gente del bronce» (por alusión al color de su piel, curtida por la intemperie y ennegrecida por la falta de higiene). Esa expresión puede indicar tanto a los ocupantes de los barrios bajos como a los obreros no cualificados e incluso a los chulos y bohemios. Y es que, para las clases medias o altas, todos caben dentro del mismo saco.

Hay varios tipos y grados de prostitutas: la *daifa* es la cortesana elegante, muchas veces culta, capaz de acompañar a un caballero al teatro o participar activamente en una tertulia, sin que necesariamente tenga que acostarse con él. La *liberada galante* suele ser una mujer de vida bohemia, a menudo cupletista, cantante o modelo de artista, que ocasionalmente se acostará con hombres solventes a cambio de sustanciosos regalos.

A un nivel más bajo se encuentra la *protegida*, que suele ser una señorita o viuda de clase media que recibe las visitas ocasionales de un «protector» que la mantiene a cambio de gozar de sus favores. Similar a ella es la *entretenida*, solo que en esta ocasión la amante suele ser de clase baja.

Pero la prostituta, la *puta* propiamente dicha «ejerce» en un burdel. Las puertas y ventanas de este deben estar (por orden gubernativa) siempre cerradas, sin duda para mantener confinada la inmoralidad. No obstante, visitar un burdel no se considera excesivamente pecaminoso: para la moral tradicional es mucho más horrible corromper (*estropear*, se dice) a alguna «honrada muchacha», en especial si uno aspira a casarse con ella. Por ello se considera normal que los jóvenes solteros acudan por las tardes a las mancebías, donde además de catar los encantos de las «señoritas» se puede charlar, hacer tertulia (e incluso negocios) o tomar una copa con tranquilidad. Paradójicamente, el que acudan hombres casados cuyas mujeres sean ya de cierta edad o estén enfermas o embarazadas se considera una prueba de amor y delicadeza por parte del marido, que renuncia a su derecho de hacer el acto con su mujer por consideración a esta.

LEYES ANTIGITANAS

(Extracto de un reglamento de la Guardia Civil)

Artículo 4. Se vigilará escrupulosamente a los gitanos, cuidando mucho de reconocer todos los documentos que tengan, confrontar sus señas particulares, observar sus trajes, averiguar su modo de vida y cuanto conduzca a formar una idea exacta de sus movimientos y ocupaciones, indagando el punto al que se dirigen en sus viajes y el objeto de ellos.

Artículo 5. Como esta clase de gente no tiene por lo general residencia fija, se traslada con mucha frecuencia de un lugar a otro, en los que son desconocidos, conviene tomar en ellos todas las noticias necesarias para impedir que cometan robos de caballería o de otra especie.

Artículo 6. Está mandado que los gitanos y chalanos lleven, además de su cédula personal, la patente de Hacienda que les autorice para ejercer la industria de tratante de caballerías. Por cada una de estas llevarán una guía con la clase, procedencia, edad, hierro y señas, la cual se entregará al comprador (...) Los que no vayan provistos de estos documentos, o los que de su examen o comprobación resulte que no están en regla, serán detenidos por la Guardia Civil y puestos a disposición de la autoridad competente como infractores de la Ley.

Son muy celebradas las prostitutas andaluzas, hasta el extremo de que muchas simulan el acento, para así atraer clientes.

La delincuencia no siempre es organizada, ni tampoco una forma de vida: al ladrón, descuidero de bolsos o atracador de esquinas con intimidación, al asesino violento que saquea los cadáveres de sus víctimas o que mata impulsado por una enajenación mental, al estafador embaucaincautos y a la prostituta profesional se suman una serie de individuos semienloquecidos por el hambre y la miseria. La falta de trabajo, el frío y la pobreza impulsan a masas de desesperados, tanto en el campo como en la ciudad, a realizar esporádicos

brotos de agresividad, desde realizar manifestaciones violentas (duramente reprimidas por la guardia civil) hasta invadir las propiedades de los ricos, pasando por practicar el robo (en ocasiones el asesinato) y, por supuesto, la prostitución. Los sindicatos, en especial los anarquistas, gustan de realizar atentados contra los patronos «duros» (los cuales, a su vez, pagan a matones «rompehuelgas» o a pistoleros que ataquen a los sindicalistas).

...Con el frío venía el crimen... Al llegar noviembre el miedo encerraba a los vecinos con luz de día, y solo algunos incorregibles, armados hasta los dientes, se atrevían a ir al casino después de cenar. Las casas se cerraban temprano con llave, cerrojo, cadena y tranca... Desde octubre a marzo los braceros eventuales no ganaban jornal... (López de Haro)

Y también están los mendigos. Se trata de los pobres de solemnidad, que carecen de todo, que viven en la calle y que mueren de frío, hambre o vergüenza.

Junto a ellos, formando comunidad aparte, rechazados por las «gentes de bien» están los gitanos, que sobreviven como pueden (en ocasiones hasta bastante bien) ya sea instalados en los suburbios de las ciudades o viviendo en sus pintorescos carromatos su existencia nómada tradicional, coqueteando con la delincuencia, la mendicidad y la honradez sin casarse del todo con ninguna de ellas.

Un caso aparte: anarquistas y algo más...

Los sucesos de octubre de 1917 en Rusia alientan a soñadores, románticos o simplemente desesperados,-

que luchan por crear un mundo mejor (no en vano España sufre una gran huelga revolucionaria en agosto de 1917, lo que llevará a Lenin a afirmar que la segunda revolución comunista se efectuará precisamente en la Península. Por cierto, la huelga terminará con una represión brutal: 71 muertos, 156 heridos y dos millares de detenidos). Entre los «revolucionarios» destacan los anarquistas, por su ardor (a veces su fanatismo) y a veces su ingenua esperanza en un futuro mejor. En el campo, no es raro que algunos de ellos adopten caracteres mesiánicos. Los hay que, aparentando ser buhoneros o fotógrafos ambulantes, recorren los caminos predicando su particular evangelio anarquista: una vez destruido el Gobierno y el sistema, a la fuerza ha de renacer un mundo mejor.

Se acabarán las enfermedades, porque las que ahora existen son por haber hecho ostentación los ricos de su riqueza, comiendo más que lo que necesita su organismo, por comer los pobres menos de lo que exige el sostenimiento de su vida... (Vicente Blasco Ibáñez)



Evidentemente, sus exaltadas prédicas provocarán más de una revuelta, en especial en temporadas de hambre (en Andalucía, los años 1918-1921 se conocen como el *Trienio Bolchevique* debido a la cantidad y gravedad de los incidentes). En las ciudades el movimiento anarquista está más organizado, y tiene un carácter más intelectual (hasta 1923 pueden contabilizarse unos 200 periódicos y publicaciones anarquistas, 29 de ellos solo en Barcelona). El choque entre la patronal y los

sindicatos será brutal: entre 1917 y 1923 morirán más de un millar de personas solamente en Cataluña «por razones políticas».



LAS «FUERZAS VIVAS»

Iglesia y clero

A finales de los años 20, la Iglesia católica española cuenta con unos 20.000 religiosos, 60.000 monjas y 35.000 sacerdotes. Hay casi 5.000 comunidades religiosas, de las que aproximadamente 1.000 son masculinas, y el resto femeninas. No obstante, según datos de la propia Iglesia, dos tercios de la población española es católica no practicante: utilizan las iglesias para las bodas, los bautizos y los funerales, pero nunca se confiesan ni van a misa. En muchos pueblos, el número de hombres que va a misa es escasísimo (las mujeres suelen ser mucho más religiosas) y hay algunos pueblos y aldeas en las que el cura dice la misa solo. Por otra parte, del tercio restante que va a misa, confiesa y comulga, pocos son los católicos realmente sinceros que procuran seguir más o menos al pie de la letra los preceptos cristianos.

Hay un sentimiento anticlerical, soterrado y creciente, bajo esta aparente capa de indiferencia y tibieza. Desde la regencia de María Cristina (1885-1902), ferviente católica, la Iglesia y el clero en general se han identificado con las clases altas y con una política conservadora, enfrentándose con republicanos, liberales y movimientos obreros en general. Evidentemente, esto les ha dado muy mala prensa entre la clase trabajadora... y la animosidad pronto se transforma en odio y violencia (quema de conventos durante la Semana Trágica de Barcelona en 1908 y asesinato del cardenal Juan Soldevilla en 1923).

Un cura es un vencido de la vida, un hombre malogrado; por donde, a pesar suyo, aborrecen, porque lo envidian, todo lo que es amor y felicidad... Los curas aborrecen al hombre porque otros poseen lo que ellos aman y no pueden poseer. El cura ama a la mujer y por eso aborrece al hombre... (Pérez de Ayala)

Es un hecho que la Iglesia (en especial las órdenes jesuita y mariana) controla amplios sectores de la economía del país, y hay quien dice (aunque quizá sea una exageración) que domina un tercio del capital del país, desde el comercio de antigüedades hasta las salas de baile o los cines. Y ello se debe a que desde el último cuarto del siglo XIX Roma ha dirigido su política (y sus inversiones) con el fin de preservar al menos un país europeo del «ateísmo liberal» que invade Francia, Alemania, Italia... Se han multiplicado las órdenes religiosas (pese a la llamada ley del candado, ver más adelante), y han venido a la península miles de sacerdotes, no solamente religiosos expulsados de las viejas colonias como Cuba o Filipinas, sino también franceses, italianos, portugueses... No es algo que guste especialmente al Gobierno, que ve a la Iglesia como una fuerza cada vez más pode-



rosa y difícil de manejar. Por ello, en los primeros años del reinado de Alfonso XIII, las relaciones entre Iglesia y Estado son, como mínimo, tensas, y se dictan varias leyes que, a juicio del clero, son auténticas provocaciones, como la ley del candado (1910) según la cual se prohibía la instauración de nuevas órdenes religiosas en España, o la supresión del catecismo obligatorio en las escuelas en 1913.

Quizá por eso Iglesia y clero apoyarán de manera tan entusiasta al dictador Primo de Rivera, al que aclamarán como restaurador y fortalecedor de la monarquía cristiana, y que promulgará sistemáticamente edictos en favor de la moral católica, llegando a castigar la blasfemia y la palabra soez. La caída del dictador en 1930 supone la puntilla definitiva al poder eclesiástico, cuyos miembros ven su popularidad entre las clases humildes del país a unos niveles peligrosamente bajos.

El alto clero levantó contra mí una cruzada y organizó un verdadero ejército, sobre todo femenino, que, lleno de fervorosa indignación, no me dejó un hueso sano...
(Conde de Romanones)

Frente a este ambiente de tensión, la vida de los religiosos suele ser plácida y tranquila, apartada del mundo real. Dejando aparte las comunidades de monjes y monjas, ajenos a todo lo que no sea su rutina diaria de oraciones y meditación, el sacerdote suele ser un individuo abúlico, poco dado a conversaciones teológicas o filosóficas, quizá porque ya ha olvidado lo poco que aprendió en el seminario. De todos modos, se sabe con una cultura superior a las clases bajas e incluso medias del país, y ello, unido a tener que llevar ropas diferenciales (sotana) y a que tradicionalmente se le deba un respeto (llamarle *padre*, besarle la mano, el crucifijo o el anillo) hace que caiga, muchas veces, en el pecado de la soberbia y el orgullo. Ya sea en el casino rural o en el café urbano, no suele ser mal jugador de dominó o de cartas (brisca, tute). En la ciudad vivirá en su parroquia o en su comunidad sacerdotal, dedicándose muchas veces a la enseñanza, ya sea en centros religiosos o seculares. En el campo es común el estereotipo de *sacerdote de misa y olla*, que da misa

temprano, gusta del buen comer y del mejor beber, que no es mal cazador de perdices y que comparte tertulia por las tardes en el casino con el alcalde, el médico y el jefe del puesto de la Guardia Civil, tras haber enseñado a desgana el catecismo a los niños en la escuela. Y que vive en la rectoría, adosada a su iglesia, junto con un ama que en demasiadas ocasiones es también su amante... no siendo su condición pecadora excusa para que trate con manga ancha los pecados de su comunidad, sino más bien al contrario, pues gusta de aprovechar el sermón de los domingos para despa- charse a gusto sobre los chismorreos locales.

Los maestros: enseñanza teórica, educación real

La enseñanza comprende tres grados: primera enseñanza, segunda enseñanza y enseñanza universitaria. Sobre el papel, la primera enseñanza es gratuita, pero en la práctica hay pocas escuelas, y el índice de absentismo en clase es alto entre las clases bajas. Muchas veces los niños han de elegir entre ir a clase o ayudar a su familia colocándose de aprendices en un taller (o colaborando en las faenas del campo). Cuando la alternativa es pasar hambre o sobrevivir la decisión es dolorosamente fácil. Casi veinte provincias españolas tienen una tasa de analfabetismo del 50% o más. En 1930, y solamente en la ciudad de Madrid, hay 80.000 niños sin escolarizar.

Respecto a la segunda enseñanza, con ella pueden obtenerse los títulos de bachillerato elemental y bachillerato universitario (imprescindible para acceder a la universidad). Hay un instituto nacional de enseñanza media en cada capital de provincia, pero la educación que allí se imparte suele ser muy deficiente, y la mayor parte de los profesores son religiosos, o como mínimo católicos fervientes. En algunos centros, los alumnos pasan más tiempo rezando el rosario que estudiando determinadas materias. Además, se necesitan influencias para ser admitido en ellos.

Los mejores centros de enseñanza media son los colegios privados dirigidos por órdenes religiosas, principalmente jesuitas y agustinos. Son centros de media pensión o pensión completa donde la disciplina es rígida, el sentimiento religioso alto y la enseñanza

excelente, aunque muy convencional. Son caros, muy caros, fuera del alcance de los bolsillos de cualquier familia de la clase baja que pudiera permitirse el lujo de mantener un hijo sin hacerle trabajar. No obstante, se admite a un reducido número de estudiantes becados, pobres, que muchas veces hasta visten uniforme diferente y que para poder continuar sus estudios deben destacar por sus buenas notas, su buen comportamiento y por hacer de criados del personal docente y de sus propios compañeros (realizando pequeñas tareas como servir la comida, limpiar dormitorios y aulas, etc.).

La tercera opción para el estudiante es intentar conseguir una plaza en uno de los escasos centros privados que intentan dar una enseñanza laica y librepensante. El más famoso de ellos es la Institución Libre de Enseñanza, que se proclama ajena a todo particularismo religioso, filosófico y político. Por desgracia, estos centros suelen carecer de subvenciones estatales, por lo que estudiar en ellos también es privilegio de pocos.

Por uno u otro motivo, se calcula que a finales de los años veinte estudian enseñanza media apenas 20.000 alumnos. Por supuesto, el número de los que más adelante realizarán estudios universitarios es aún menor. Hay once universidades en España: Madrid, Barcelona, Granada, Salamanca, Santiago, Sevilla, Valencia, Valladolid, Zaragoza, La Laguna (Canarias) y Oviedo. En todas ellas se cursa Derecho y Medicina, excepto las dos últimas, que solamente cursan Derecho. El título de doctor solamente se otorga en las universidades de Madrid y Zaragoza.

La Guardia Civil

Fundada en 1844, la «Benemérita» (nombre por el que se le conoce entre la clase media) cuenta en los años 20 con 30.000 hombres. Su principal función ha sido desde sus orígenes mantener el orden en el campo, luchando contra los bandoleros o contra quien sea, pero cada vez más se les reclama en las ciudades, donde han de reprimir desórdenes y disturbios organizados por las masas obreras. En cualquier circunstancia, la Guardia Civil se pondrá siempre a favor de los intereses de los poderosos, ya sean caciques y terratenien-



tes rurales o empresarios e industriales urbanos. Sus métodos son expeditivos: carga de caballería a sable desenvainado para disolver manifestaciones, descarga cerrada de fusilería para reprimir motines, repartir culatazos en cualquier otro caso.

Pese a su nombre está organizada como una parte del Ejército, la dirige un general y cuenta con oficiales. Muchos de sus miembros son antiguos soldados, que se han alistado por el acicate de cobrar un sueldo bastante superior al que se cobra en el Ejército. Visten uniforme verde y un característico sombrero tricornio de charol. Están armados con fusiles Mauser, y patrullan por parejas. Muchos, sobre todo en el campo, los consideran una fuerza de ocupación... y suelen actuar como tal. Un guardia civil nunca puede servir en la parte del país donde haya nacido ni donde haya nacido su mujer, vive aparte, en la casa cuartel, apartado del resto de la sociedad, y no está bien visto que entable relaciones de amistad con nadie del pueblo donde está acuartelado.

Cuando alguien ingresa en la Guardia Civil, declara la guerra civil. (Ramón J. Sender)

El Ejército: africanistas y junteros

Los efectivos militares en la península son de unos 150.000 soldados, mandados por 17.000 jefes y oficiales, incluidos 195 generales. Es decir, un oficial por cada nueve soldados. Este exceso de mandos se remonta al siglo XIX, a los tiempos de las guerras carlistas, cuando se ofrecía sistemáticamente a los oficiales rebeldes la opción de incorporarse al ejército regular con plena paga. Por ello, los presupuestos estatales concedidos al Ejército apenas bastan para pagar los sueldos de la oficialidad, con lo que en la práctica los soldados están mal alimentados, mal equipados y pobremente armados.

Las tropas están distribuidas en cuarteles situados en las capitales de provincia. El servicio militar dura un año, pero en realidad casi nunca excede los nueve meses, gracias a los permisos que los soldados disfrutaban en sus hogares. Además, es posible librarse del servicio previo pago de una cantidad en metálico (entre 2.500 y 3.000 pesetas) que, teóricamente, es destinada a mejorar la vida de los soldados. Esta práctica legal, vigente en España desde 1837 hasta 1931, existe también en Bélgica, Holanda, Portugal y Grecia.

El Ejército de África está formado por un número variable de tropas, aproximadamente unos 20.000 hombres, entre nativos y españoles. En los primeros años de la década de los veinte, el 80% de los soldados españoles en África son analfabetos, están poco entrenados y muchos de sus fusiles ya han sido usados en la guerra de 1898, sin haberse limpiado desde entonces. Cobran menos de la tercera parte de un peón caminero (unos 65 céntimos diarios) y subsisten a base de café, judías, arroz y pan. Los servicios sanitarios y de higiene son deplorables cuando no inexistentes, y las bajas por malaria y otras enfermedades son elevadas. Por ello, el soldado de África es un experto, aún más que su colega peninsular, a la hora de evadir las tareas del frente, ya sea comiendo tabaco para simular que padece ictericia, contrayendo enfermedades venéreas a posta, aplicándose ortigas a pequeñas heridas para irritarlas y hacerlas sangrar o provocándose llagas en brazos y piernas con monedas al rojo vivo.

En septiembre de 1920 se crea un cuerpo especial de soldados profesionales, que cobran 1,25 pesetas al día (además de una prima de enganche de 600 pesetas) y que gozará de mejores servicios, suministros y entrenamiento que sus compañeros de reemplazo. Recibirá el nombre oficial de Tercio de Extranjeros, aunque popularmente se le conocerá como la Legión. De todos modos, este nuevo cuerpo poco o nada puede hacer para evitar la gran derrota de Annual (1921). Posteriormente, el ejército de África se estructurará en torno a estos soldados profesionales, y la situación mejorará poco a poco.

¿Por qué tenemos que «civilizar» a los marroquíes? ¿Nosotros a ellos? ¿Nosotros, los de Castilla, de Andalucía, de las montañas de Gerona, que no sabemos leer ni escribir? ¿Y quién nos civiliza a nosotros? (Arturo Barea)

En lo que respecta a oficiales y mandos, el panorama no es mucho más alentador: las academias de oficiales se nutren de jóvenes cadetes de catorce años, procedentes principalmente de la clase media. Pocos aristócratas quieren entrar en el Ejército, y los que lo hacen ingresan en el elitista y vistoso Cuerpo de Caballería, o en los mucho más técnicos Cuerpo de Artillería o Cuerpo de Ingenieros, de los que se sale de la Academia Militar automáticamente con el título de Ingeniero. Por su parte, el oficial que con 18 o 19 años sale de la Academia Militar (en especial de la de la Infantería) pronto se da cuenta que no es más que un funcionario mal pagado... con la salvedad de que un escribiente de sueldo similar puede llevar el traje ajado (o más o menos raído) y trabaja en el ministerio o la oficina cinco o seis horas. El oficial ha de llevar el uniforme siempre impecable y está en servicio continuamente, si la necesidad lo requiere. En pocos años, el ilusionado cadete se convierte en un hombre insatisfecho y amargado, poca cosa más que un policía de provincias, que muchas veces ha de alternar sus funciones con otro trabajo, normalmente negocios, por lo que descuida sus obligaciones, preocupándose poco o nada por el bienestar de sus hombres.

EL SERVICIO MILITAR OBLIGATORIO

A partir de 1912 todo varón español mayor de edad (es decir, de 21 años) ha de realizar el servicio militar obligatorio. Anteriormente solo lo realizaban uno de cada cinco (de ahí que se llamara quintas a los reemplazos) elegidos por sorteo, y el «agraciado» podía librarse pagando de su bolsillo un sustituto.

Aunque sobre el papel este sistema parece más justo, lo cierto es que sigue favoreciendo a las clases más pudientes. Pagando una cuota de 2.000 pesetas el servicio se reduce a solo 5 meses. Con una cuota de 1.000, se pa-

san 10 meses en el cuartel. Y si no se tiene dinero para la cuota... se cumple el periodo completo: ¡Tres años! Se supone que en caso de guerra las cuotas deberán presentarse en el cuartel, aunque eso pocas veces (por no decir ninguna) se dio en la guerra que libramos en este periodo (por la «pacificación» de Marruecos).

Están exentos de realizar el servicio militar los hijos de viuda (ya que se supone que deben trabajar para sostener a la familia) y aquellos con una discapacidad física o mental demostrada.

En los años veinte, la oficialidad se haya dividida en dos grandes facciones. Por un lado están los africanistas: son los que combaten o han combatido en las guerras de Marruecos. En ellas han tenido ocasión de ascender rápidamente, por méritos de guerra, y están acostumbrados a aplicar la ley militar en todo su rigor, sin trabas civiles ni morales. Desprecian a los que no han combatido en África, a los que llaman los peninsulares, y forman en general una élite ofensiva, muy útil en la guerra, pero muy peligrosa en tiempo de paz. Sus líderes son, entre otros, el comandante José Varela (el único militar poseedor de dos medallas laureadas de San Fernando), el teniente coronel Francisco Franco y el coronel Millán Astray.

Durante los primeros veinticinco años de nuestro siglo, Marruecos no fue más que un campo de batalla, un burdel y una taberna inmensos. (Arturo Barea)

La otra facción está formada por los junteros, los miembros de las denominadas Juntas de Defensa creadas en 1917 en varias capitales de provincia (principalmente Barcelona). Se trata de asociaciones profesionales de jóvenes oficiales de infantería que protestan por las bajas pagas y por los ascensos por méritos de guerra de los africanistas. Las Juntas se disolverán de manera oficial en 1922, aunque en

la práctica marcarán a toda una facción de militares, que poco a poco se irán inclinando hacia posturas republicanas. Sus líderes son el coronel Benito Márquez (arrestado por insubordinación en 1917) y Ramón Franco (héroe de la aviación y hermano de Francisco, el africanista).

LAS CLASES POLÍTICAS

Políticos profesionales y políticos idealistas

El político profesional surge de un medio social muy definido: licenciados en Derecho, propietarios (ya sea terratenientes o industriales), y en contadas ocasiones intelectuales (normalmente periodistas). Proceda de donde proceda, el aspirante a político que quiera «hacer carrera» deberá contar con buenos padrinos, ya sea entre otros políticos bien situados o entre representantes de la alta burguesía. Evidentemente, ello da lugar a un complejo tramado de alianzas y facciones, de favores debidos o por haber, de corrupción y de lo que hoy denominamos tráfico de influencias.

Los políticos son en su mayoría gentes o desacreditadas o anónimas, yernos de yernos, humanidad reclusa en la antesala, en el bufete, cuando no en la alcoba nupcial o en el gurruminismo complaciente... (Antón del Olmet)

A principios de los años 20 el espectro político en España está definido del siguiente modo:

Conservadores: Representantes de la aristocracia y parte de la alta burguesía. Monárquicos y clericales, defienden tanto la figura del rey como el papel preponderante de la Iglesia en los campos espiritual y cultural. Su sector más radical está formado por *mauristas*, es decir, seguidores de Antonio Maura (jefe del partido). Otros políticos conservadores de renombre son Eduardo Dato, Juan de la Cierva y Luis Espada.

Liberales: Representantes de parte de la alta y media burguesías. Anticlericales, librepensantes y demócratas. Partidarios de una monarquía constitucional al estilo inglés y de la libertad de culto y de enseñanza. Políticos liberales son el general Dámaso Berenguer, Santiago Alba, el Conde Romanones y García Prieto, que lidera el sector de los liberal-demócratas (llamados también garcíaprietistas).

Regionalistas: Representantes de la burguesía nacionalista del País Vasco y Cataluña. Luchan por conseguir una amplia autonomía. Políticos regionalistas destacados son José Antonio Aguirre (vasco), Francesc Macià, Lluís Companys (catalanes).

Fuera del sistema gubernamental encontramos tres grupos políticos más:

Socialistas: Representantes de la baja burguesía y del proletariado. Seguidores de la Revolución Rusa de 1917, planean usar el sistema para alcanzar el poder y hacer desde él la revolución social. Una escisión suya son los comunistas, que afirman que el capitalismo burgués nunca permitirá que el socialismo alcance el poder por medios pacíficos, por lo que hay que hacer una revolución armada para hacerse con el poder. Políticos socialistas son Largo Caballero y Pablo Iglesias.

Republicanos: Representantes de parte de las burguesías media y baja. Su objetivo es derrocar la monarquía constitucional para sustituirla por una república burguesa al estilo francés. Políticos republicanos destacados son Alejandro Lerroux y Giner de los Ríos.

Anarquistas: Representantes de parte del proletariado. Su objetivo es destruir el sistema capitalista-burgués mediante la revolución armada, desarticular todos los mecanismos del poder y establecer

una nueva sociedad basada en la igualdad. Anarquistas destacados son Buenaventura Durruti y Francisco Ascaso.

Entre 1923 y 1929, con la dictadura del general Primo de Ribera, se suspenderá la vida política en España. El general creará un partido afín a su persona, la Unión Patriótica, de donde saldrán los ministros civiles de su régimen. Este nuevo partido se nutrirá básicamente de las filas de los conservadores.

Los nacionalismos vasco y catalán

El nacionalismo catalán surge como movimiento político a partir de la segunda mitad del siglo XIX. Es entonces cuando la burguesía catalana, enriquecida gracias a la industrialización, empieza a sentirse incómoda con la política de Madrid. Sus pretensiones económicas (basadas en una política proteccionista que favorezca sus productos frente a las exportaciones extranjeras) son rechazadas de pleno por el Gobierno, unitario y centralista. Ello provoca un deseo de autonomía, de libre decisión respecto a la producción y venta de las manufacturas, que pronto se transformará en nacionalismo. Industriales, comerciantes y sobre todo intelectuales redescubrirán (y en ocasiones recrearán) la cultura e identidad catalanas, creando un movimiento sociocultural denominado La Renaixença: se produce un alud de publicaciones en catalán (que se habla, lee y escribe más que nunca), se pone de moda «descubrir» el país haciendo excursiones, toman auge su danza popular (la sardana), su himno nacional (*Els segadors*), incluso su símbolo religioso propio (la Moreneta de Montserrat).

Los partidos nacionalistas catalanes son: la Lliga Regionalista (de carácter burgués), el Estat Català (grupo creado en 1922 de una escisión del anterior, dirigido por el carismático Francesc Macià y abiertamente separatista) y la Unió Socialista de Catalunya, (creada en 1923) donde se agrupan elementos izquierdistas. Con todo, este nacionalismo catalán siempre fue un movimiento básicamente burgués. En los ambientes proletarios y rurales las gentes se sienten más catalanas que catalanistas, y sus ideas están más cerca del anarquismo y la revolución social que de la repú-



blica catalana burguesa que sueñan l'Avi (sobre nombre de Macià) y los suyos.

El caso del País Vasco es muy similar. A raíz de las derrotas sufridas en las guerras carlistas del siglo XIX, las tres provincias vascongadas (Álava, Guipúzcoa, Vizcaya) y Navarra perdieron sus fueros (privilegios) ancestrales. No obstante, la recuperación económica de la zona fue espectacular. Desde principios del siglo XX el 45% de la flota mercante procede de tierras vascas, así como casi toda la producción de hierro. Solamente Vizcaya produce las tres cuartas partes del acero fabricado en España, así como la mitad del hierro.

Evidentemente, esta industrialización ha creado, al igual que en el caso catalán, una clase media acomodada y poderosa (alrededor de un tercio de las inversiones económicas en España son vascas). Por ello no es de extrañar que entre la burguesía surgiera, ya a finales del siglo pasado, un movimiento nacionalista que reclamara el retorno de los fueros y privilegios disfrutados hasta un período relativamente recientemente. La negativa intransigente del gobierno central convirtió, una vez más, este movimiento nacionalista en separatista. Los nacionalistas vascos están agrupados entorno al Partido Nacionalista Vasco (fundado en 1895 por Sabino de Arana).

Aunque en Andalucía y en Galicia (donde en 1929 se funda la Organización Republicana Gallega) hay algunos brotes de afirmación nacionalista, no pasan de simples anhelos intelectuales. Sea como fuere, la dictadura de Primo de Rivera llevará a cabo contra todo brote de nacionalismo una política ferrozmente represora, que radicalizará la ideología de muchos nacionalistas, convirtiéndolos abiertamente en separatistas.

Se prohíbe la ostentación de banderas que no sean la nacional, en los actos oficiales no podrá usarse otro idioma que el castellano, se deberá llevar en castellano los libros oficiales de registro y actas, aún en los casos en que los avisos o comunicaciones no dirigidas a las autoridades se hallen redactados en lengua regional... (Real Decreto de 18 de septiembre de 1923: Defensa de la Unidad Nacional)

La crítica social: los intelectuales

En un sentido amplio, es intelectual todo aquel que vive del intelecto, que no trabaja con las manos: artistas, poetas, periodistas, escritores... Ya se trate de mugrientos bohemios de café, vaso de agua y azucarillo, o de novelistas de reconocido prestigio e influencia, la vida pública española no se entiende sin ellos, sin su crítica al Gobierno, sean cuales sean las circunstancias políticas. Evidentemente, intelectuales, políticos y fuerzas del orden no suelen ser precisamente amigos...

Muchos intelectuales son periodistas, ya sea de diarios de gran tirada (*La Vanguardia* de Barcelona, *El Heraldo de Aragón* de Zaragoza, *La Gaceta del Norte* de Bilbao, *ABC* de Madrid) o de periodicuchos de escasa vida y menor tirada, que se crean en una pequeña imprenta familiar y cuyos colaboradores cobran poco o nada por su trabajo. Muchos de estos periodiquillos están totalmente politizados, ya que dependen económicamente del sindicato o partido político al que apoyan.



ENTRE LA BURLA Y EL DELITO

El escándalo de la mujer moderna

La joven moderna va y viene sin tapujos de carabina por doquier se le antoje. Conduce su automóvil. Hace excursiones alpinistas. Monta a caballo. Juega al tenis. Y no perdona esparcimiento, atrevimiento ni viaje. (Salvador González Anaya)

La llaman, con grosería y desprecio, atropellaplatos o mujer horizontal (por su supuesta facilidad a acostarse con hombres). Ella prefiere hablar de sí misma como mujer moderna, o mejor aún, mujer interesante, en el sentido de que despierta interés por sí misma, sin tener que ser un apéndice o simple guarnición del hombre. Pero tampoco es el estereotipo de la *garçonnette* francesa, la chica alocada, liberada y liberal de clase bien que se gasta alegremente el dinero de sus papás. Muchas veces simplemente se trata de una mujer que ha rechazado su lugar en la sociedad tradicional (realizar tareas domésticas y servir a padres, hermanos, marido y/o hijos) para estudiar o trabajar. A esta rebeldía la mayor parte de ellas suman una sensación de autoestima, de seguridad, de triunfo, que se traduce en una seguridad impensables en «las mujeres decentes» de ojos bajos y hablar susurrante. La mujer moderna cuida su cuerpo, se maquilla para verse guapa y gustarse a sí misma, le gusta ir bien vestida, ¿y por qué no? fuma y hasta se sienta cruzando las piernas.

Los más retrógrados consideran que esta «nueva mujer» provoca un desdibujamiento de las fronteras entre los roles masculino y femenino, lo que a la larga... ¡provoca homosexualidad! (sin comentarios).

En el curso de 1923-1924 hay 474 mujeres matriculadas en la Universidad de Madrid. Ese mismo año (1924) el dictador Primo de Rivera nombra las primeras mujeres concejales de municipio. En 1925 una mujer abogado, Victoria Kent, interviene por primera vez en España en un juicio. En 1929, durante la Exposición Universal de Barcelona, aparecen las primeras mujeres guardias, encargadas de la seguridad de determinadas zonas del recinto ferial (aunque no se

emocionen que las primeras mujeres policía no salen de la academia hasta 1979).

Y, sin embargo, la mujer española de los años 20 no tiene derecho a voto, y aunque tenga la titulación necesaria no puede acceder a oposiciones superiores del Estado. No hay mujeres notario, ni mujeres juez, ni mujeres abogadas del Estado... Legalmente, una mujer sigue sin poder separarse de su marido, y el adulterio femenino (que no el masculino) es un delito... Y asesinar a la mujer legítima al descubrir que ha sido infiel no se castiga con pena de muerte, sino con pena de destierro permanente, pues se considera «que el crimen ha sido justificado»

La homosexualidad en la España de 1920 a 1930

En las naciones no pervertidas, la sodomía es un delito que hace ultraje a las costumbres precisamente por ser un vicio de enfermos y anormales que contrarían en sus impulsos antifisiológicos y anómalos las leyes naturales. (Antonio San de Velilla)

La sodomía deja de ser delito punible en España en 1848 (aunque volvió a serlo brevemente entre 1928 y 1931). De todos modos, eso no quiere decir que el colectivo fuera tolerado, sino todo lo contrario: la policía y los jueces los detenían, acusaban y condenaban en virtud de otras leyes, como la de escándalo público o la infame de faltas contra la moral, el pudor y las buenas costumbres. La homosexualidad es un tema tabú y una vergüenza, del que se hacen chistes y burlas, y provoca el más absoluto de los desprecios, en especial por los sectores más conservadores de la Iglesia católica. Paradójico si se tiene en cuenta que comunistas y anarquistas consideran la homosexualidad «un vicio decadente propio de una aristocracia obsoleta», y que la Iglesia como institución es «refugio de homosexuales y pederastas». En el otro extremo del espectro político, los más conservadores consideran que la homosexualidad es una ofensa a la «virilidad tradicional» española.

Este movimiento es de hombres: el que no sienta la masculinidad completamente caracterizada, que espere

LEYES CONTRA GAYS Y LESBIANAS

El que, habitualmente o con escándalo, cometiere actos contrarios al pudor con personas del mismo sexo será castigado con multa de 1.000 a 10.000 pesetas e inhabilitación especial para cargos públicos de seis a doce años. (...) En los delitos de abusos deshonestos sin publicidad ni escándalo entre hembras, bastará la denuncia de cualquiera de ellas, y si se realizan con publicidad o producen escándalo, la de cualquier persona. En los cometidos entre hombres se procederá de oficio. (Código Penal de 1928, artículos 613 y 616).

en un rincón, sin perturbar, los días buenos que para la patria preparamos. Españoles: ¡Viva España y viva el rey! (Miguel Primo de Rivera)

Por todo ello son frecuentes los casos de chantajes de individuos que se hacen pasar por policías (o lo son realmente) a homosexuales que son sorprendidos en lugares públicos, y que exigen dinero a cambio de su silencio.

Mientras hay una cierta condescendencia hacia la homosexualidad (siempre que se practique de forma discreta y no trascienda) entre las clases pudientes, en las clases bajas la homofobia es feroz, y las palizas a quien se sabe (o simplemente se sospecha) que es homosexual están a la orden del día). Para socialistas y anarquistas, el obrero es un modelo de masculinidad, contrapuesto a los «parásitos sociales» representados por terratenientes y sacerdotes. No se era «más hombre» por tener muchos hijos, sino por ser capaz de mantener con su trabajo a su familia. Por ello se despreciaba a aquellos cuya mujer tenía que trabajar «en cosas de hombres» (como fábricas o talleres). Por supuesto, comprar, lavar la ropa, limpiar la casa, cuidar de los críos y tantos etcéteras no se consideraba «trabajo». Ya se sabe, «sus Labores»

Hay voces entre la comunidad médica (entre las que destaca la de Gregorio Marañón, sí, el del hospital) que hablan de que no se debe criminalizar ya que no es delito sino enfermedad, un desorden mental, que puede ser corregido mediante inyecciones de testosterona (extraída de testículos de animales) o con el uso de terapia de *electroshock*. Estos «invertidos y anormales» (según el psiquiatra belga Jean Crocq) sienten un absoluto horror hacia el género opuesto, que no pueden evitar, por lo que deben ser sometidos a «curación». Afirman también que hay otros y otras, los llamados viciosos, depravados y pervertidos que, aunque son básicamente heterosexuales, copulan con miembros de su mismo sexo por pura lujuria.

No hay en España asociaciones públicas de homosexuales (como sí sucede en otras partes de Europa) hasta 1932, aunque sí que existen discretos clubs privados para gente con posibles, en los que se entra solamente por invitación.

No deja de ser curioso, sin embargo, que el primer matrimonio de una pareja del mismo sexo de Europa tuviera lugar en España. El 8 de junio de 1901, Marcela Gracia Ibeas y Elisa Sánchez Loriga, dos mujeres, contrajeron matrimonio en La Coruña al hacerse pasar la segunda de ellas por hombre (Mario Sánchez). Ambas ejercían como maestras y finalmente fueron descubiertas, teniendo que huir a Buenos Aires. Lo irónico del caso es que su matrimonio nunca fue anulado, posiblemente por considerarse no válido al haber falsedad documental de identidad.

En los cafés cantantes y los cabarés, en cambio, se tolera la figura del transformista, entendiendo que, como actor (o actriz), interpreta un papel y que en su vida personal es una persona «normal». Lugares donde se pueden ver espectáculos de transformismo son, en Madrid: Salón Fuencarral, Café Levante y el Café del Vapor. Este tipo de espectáculos también son muy populares en el llamado barrio chino de Barcelona, y también se pueden encontrar (en lugares más discretos) en Sevilla. El público habitual de estos espectáculos suelen ser hombres de la burguesía, mujeres de la nobleza, bohemios y jóvenes modernas de las que ya hemos hablado antes.



LA ESPAÑA DE LOS AÑOS VEINTE

Transportes, comunicaciones, servicios, costumbres, vida cotidiana...

TRANSPORTES Y COMUNICACIONES

Carreteras y automóviles

España dispone de unos 78.000 km de caminos y carreteras: 10.000 km de caminos vecinales (vías sin asfaltar llamadas pomposamente carreteras municipales); 10.000 km más de carreteras provinciales (algo más anchas que las anteriores, muchas veces sin asfaltar); y 58.000 km de carreteras nacionales (normalmente construidas con adoquines y una capa de asfalto por encima), de los cuales más de 5.000 se han construido durante la dictadura de Primo de Rivera. Las principales carreteras son las que están construidas con el llamado firme especial (un lecho de hormigón con una cubierta de asfalto). Están destinadas a soportar las grandes cargas de los camiones de mercancías, y enlazan la capital con las principales capitales de provincia. Evidentemente, aparte de estas carreteras hay infinidad de caminos de herradura (por donde puede pasar una mula o en ocasiones un carro pequeño, pero no un coche) y senderos.

La carretera es el reino del automóvil, que se convierte en el símbolo social de la juventud acomodada,

y señala a quien lo conduce como alguien moderno, extrovertido, aventurero. Los jóvenes modernos gustan de hablar afectadamente de problemas técnicos, mecánicos y de conducción. En 1925 se matricularán más de 112.660 automóviles.

Nuestros jóvenes tienen la pedantería mecánica. Hablan del automóvil como si lo hubieran inventado.
(Pío Baroja)

Ferrocarril y tranvía

Hay más de 17.500 km de líneas férreas en España, de las que 16.200 corresponden a ferrocarriles y 1.300 a tranvías interurbanos.

Las principales compañías de ferrocarriles son la Compañía del Norte, la Madrid-Zaragoza-Alicante (MZA), los Ferrocarriles Andaluces y la Compañía del Oeste. Como en el caso de las carreteras, enlazan la capital con las principales capitales de provincia.

Los tranvías de las ciudades pueden ser de tres tipos: eléctricos, a vapor o a tracción animal. Evidentemente, a medida que transcurre la década los dos últimos van siendo sustituidos por los primeros.

GEOGRAFÍA FÍSICA DE ESPAÑA: SITUACIÓN Y DIMENSIONES

España está situada en el extremo sudoccidental de Europa, constituyendo con Portugal la península Ibérica, de la que le corresponden las cinco sextas partes. Su mayor distancia de norte a sur, medida desde el cabo de Peñas hasta la punta de Tarifa, es de 856 km; su mayor anchura, del cabo de Creus al de Finisterre, es de 1050 km. Su

superficie, incluyendo las islas Baleares y las Canarias, es de 503.000 km², algo así como la milésima parte de la superficie total del globo. Hay quien dice que tiene forma de pentágono irregular. Otros prefieren ver en ella la forma de una piel de toro extendida... (*Geografía*, tercer grado, 1928).

Líneas de navegación

El país cuenta con 65 puertos dedicados a la navegación comercial, siendo los más importantes: Bilbao, Santander y Gijón en el Cantábrico; La Coruña, Vigo, Huelva, Cádiz, Sevilla (puerto fluvial), Las Palmas y Santa Cruz de Tenerife en el Atlántico; Málaga, Almería, Cartagena, Alicante, Valencia, Palma de Mallorca, Tarragona y Barcelona en el Mediterráneo.

La marina mercante dispone de un total de 1.200.000 toneladas, siendo las compañías más importantes Sota y Aznar, de Bilbao (con 165.000 t); la Trasatlántica Española, de Barcelona (con 128.000 t); la Transmediterránea de Barcelona (con 120.000 t), y la Ibarra y Cia de Sevilla (100.000 t).

Líneas aéreas

Desde 1913 España usa aviones militares (evidentemente, en la guerra de Marruecos). La primera línea comercial se inaugura en 1921. Se trata de la CETA (Compañía Española de Tráfico Aéreo), y cubre la línea Sevilla-Larache con un avión De Havilland. Pronto surgen otras dos:

• En 1925, la Unión Aérea Española, que hace las líneas Madrid-Lisboa y Madrid-Sevilla.

• En 1927, Iberia, que cubre la línea Madrid-Barcelona.

Estas tres compañías se fusionan en 1928 en una sola, la CLASSA (Compañía de Líneas Aéreas, S.A.), subvencionada por el gobierno de Primo de Rivera.

En 1929, además de las líneas anteriores, se inauguran las líneas Madrid-Sevilla y Barcelona-Casablanca. España no usará comercialmente las rutas internacionales hasta 1931.

A los usuarios de este novedoso transporte se les recomienda proveerse de «abrigo y gorro forrados, anteojos, guantes, zapatillas forradas, pasamontañas, así como de algo de comida fría». ¡Evidentemente, no hay ni aire acondicionado ni servicio de bar!

Correos y telégrafos

El servicio de correos, evidentemente, está a cargo del Estado. El transporte de cartas y paquetes postales suele hacerse por medio del ferrocarril (hasta donde

HORARIO LÍNEA AÉREA BARCELONA-CASABLANCA

Salida de Barcelona:	9:40
Llegada a Alicante:	12:40
Salida de Alicante:	12:50
Llegada a Málaga:	16:00
Salida de Málaga:	7:00 (del día siguiente)
Llegada a Rabat:	10:00
Salida de Rabat:	10:10
Llegada a Casablanca:	11:00

llega). En el país hay unas 12.000 estafetas de correos, con un personal de 25.000 empleados. Se calcula que anualmente se facturan unos 600 millones de cartas y paquetes.

En los pueblos y aldeas demasiado pequeños para que haya estafeta de correos hay un responsable encargado de vender sellos, que se encarga de viajar regularmente a la capital más cercana para depositar las cartas en un buzón. Normalmente, ese alguien (a menudo un pequeño comerciante o responsable de una taberna o un bar) es el que a la vuelta de sus viajes trae las cartas al pueblo. Lo normal es que el responsable obligue a los compradores de sellos a hacer una pequeña consumición en su establecimiento, además de pagar lo que valga el sello. (Según Hugh Thomas, en los años 30 un anarquista mató a hachazos al propietario de un café del pequeño pueblo de Altea «por cobrar demasiado por los sellos y el vino»).

La red telegráfica cuenta con 3.500 estaciones, enlazadas entre sí por unos 130.000 km de cable, por los que se calcula que pasan al año unos 16 millones de telegramas.

El teléfono

El servicio telefónico depende en exclusiva de la Compañía Telefónica Nacional de España (creada en 1924), la cual a su vez tiene un contrato a la prestigiosa ITT (Internacional Telegraph and Telephone Company)



PROGRAMACIÓN DE RADIO BARCELONA

Miércoles, 6 de junio de 1928

11:00	Apertura de la estación de radio. Predicción meteorológica radiotelegráfica para las líneas aéreas.
12:00	Campanadas horarias de la catedral. Previsión del servicio meteorológico de la Diputación Provincial de Barcelona. Estado del tiempo en Europa y España.
13:00	Emisión de sobremesa: canciones de Trío Iberia, discos de gramola y declamaciones poéticas.
14:45	Cierre de la estación de radio.
17:30	Apertura de la estación. Emisión especial con obras musicales por el Sexteto Radio, discos de gramola y declamaciones poéticas.
18:00	Cotizaciones de los mercados internacionales y cambio de valores al cierre de la Bolsa.
18:10	El Sexteto Radio interpretará: * "Andalucía" (pasodoble); E. Fernández Blanco. * "La viejecita" (selección); M. F. Caballero. * «Sovi d'eté» (severie); M. Delmas. * "Thinking of you" (doble baxton); Cl. Worsley. * "Betis" (marcha española); M. Bruselas.
17:00	Cierre de estación

20:30	Apertura de la estación. Clase semanal de gramática castellana a cargo del profesor Sr. Santano, de la Academia COTS.
21:00	Cotizaciones de monedas y valores (repetición). Últimas noticias.
21:05	La Orquesta de la Estación de Radio interpretará: * "La vida por el Zar" (apertura); M. Glinka-Goldmann.
21:20	La Orquesta DEMONS JAZZ interpretará: * "Sevilla" (pasodoble); Murillo. * "Winding lone" (fox); Sirain. * "Claveles y rosas" (fox); Demon. * "A la luz del candil" (tango); Novarrine. * "The Yale Blues" (blues); William Ellis. * "SHANGHAI dreams man" (fox); Dawis.
22:00	Campanadas horarias de la catedral y previsión local del servicio meteorológico de la Diputación Provincial de Barcelona.
22:05	El tenor Santiago Morrell interpretará: * "Abril"; Morena. * "El carro del Sol" (romanza); Morena. * "Lucero de la mañana"; Morena. * "Canción de los Batanes" (romanza); Sotullo i Vent.
22:30	Retransmisión parcial del concierto que el Quinteto Toldrà ejecutará desde la Granja Royal.
24:00	Cierre de estación



estadounidense. Aquel que desea un teléfono ha de pagar su instalación, y si la zona donde lo quiere carece de servicios de telefonía ha de pagar incluso el cable. Hasta 1926 los teléfonos funcionan con centralita y manivela: el usuario descuelga el teléfono, gira una manivela para ponerse en contacto con la operadora de la centralita de la localidad o sector y le solicita el número al que quiere llamar. A partir de 1927 este sistema se sustituye por el de un disco con números adosado al aparato, que permite establecer línea directa entre un abonado y otro. A estos modernos aparatos se les conoce con el nombre de automáticos.

En los años veinte fui funcionario de la ITT en España. Uno de los recuerdos más vivos que tengo es el horror que sentían los terratenientes andaluces hacia el teléfono, ya que aseguraban que serviría para permitir que los revolucionarios hablaran los unos con los otros de una ciudad a otra... (Philip Bonsal)

La radio

La llamada TSH (telefonía sin hilos) empieza a divulgarse en España a principios de los años 20. Muchos aficionados (o radioescuchas, como les gusta hacerse llamar) se construyen ellos mismos sus aparatos, rudimentarios receptores de galena, con los que intentan

sintonizar, casi siempre con mucha dificultad, emisoras extranjeras. La difusión legal de la radio no se produce en España hasta 1924. El 14 de noviembre de este año se inaugura Radio Barcelona, a la que pronto siguen Radio España y Unión Radio, ambas en Madrid. A finales de los años 20, el aparato de radio se ha convertido en un pequeño mueble con varias lámparas en su interior y un dial para sintonizar con una calidad de audición razonable la emisora que más apetezca.

APARENTAR, IR A LA MODA, VESTIR

Ropa masculina de ciudad

El traje normal de calle para las clases medias y altas es el clásico terno, compuesto de pantalones, chaleco y chaqueta americana. Al aire libre es imprescindible llevar sombrero, haga frío o no. Como mucho, en verano puede llevarse uno más fresco, hecho de paja y que se denomina *canotier*. El sombrero a la moda ha de ser rígido y ribeteado, o bien flexible, de fieltro, estando totalmente desfasado el anticuado bombín. Respecto a la chistera, solamente se usa para galas y acontecimientos especiales. En 1927 Gómez de la Serna inicia una campaña en contra del sombrero, pero a finales de la década el «sinsombrerismo» tiene escasos adeptos. Las clases altas consideran que ir sin sombrero es cosa de socialistas y anarquistas, mientras que entre las clases bajas ir con la cabeza descubierta (sin sombrero ni gorra, ni siquiera boina) es tenido por cosa de homosexuales.

Para solemnidades y fiestas de la alta sociedad, es obligado llevar la mencionada chistera (sombrero de copa), corbata de pajarita, esmoquin o frac. El esmoquin es un traje negro, con solapas de seda y una estrecha tira de raso que cruza de arriba abajo los lados del pantalón. El frac es mucho más corto y abierto por delante, y con faldones por detrás.

Las normas sociales exigen que se use corbata de pajarita negra para el esmoquin y blanca con el frac. En verano se puede llevar *canotier* con esmoquin, pero nunca con frac.

La levita, especie de abrigo corto cruzado, tan de moda la década anterior, se considera hoy en día una



prenda anticuada, aunque aún haya respetables caballeros (normalmente de cierta edad) que la usen.

Respecto al calzado, la media bota usada hasta finales de la Gran Guerra se sustituye por el zapato, de puntera fina o ancha según gustos y modas. Sobre el zapato es un signo de elegancia llevar un botín, especie de cubrezapato de tela que se abotona al tobillo cubriendo el empeine. Todo *dandy* que se precie los llevará... aunque los zafios y burlones que no saben ir a la moda digan que esta prenda se lleva para ocultar los calzoncillos largos... o que no se llevan calcetines.

A propósito del zapato, es importante que esté reluciente, limpio de polvo y barro. ¡Nada más ordinario y chabacano que llevar zapatos sucios y sin lustrar! Dicen que esta costumbre viene del siglo pasado, cuando solamente llevaban el calzado limpio los acaudalados que viajaban en coche de caballos, evitando pisar la calle o el camino, siempre llenos de polvo y barro (cuando no de cosas peores).

Aunque escaso de dinero, procuraba llevar siempre las botas refulgentes, ir al café y llevar un palillo de dientes, hechos que denotan al hombre bien tratado por la vida y bien colocado en su oficio... (Pérez Lugín)

Ropa femenina de ciudad

La moda anterior a la Gran Guerra (y que aún usan muchas señoras de cierta edad) no varía demasiado a la usada durante el último tercio del siglo XIX: faldas largas, rozando casi el suelo, traje cerrado, talle ajustado (en lo posible), pecho opulento (natural o de relleno) trasero pronunciado y aparatoso sombrero... Esta forma de vestir caracteriza a la mujer de clase acomodada, decente y conservadora.

Frente a ellas, las jovencitas provocativas lucen la moda «de los alegres 20»: inspiradas por la idea de que la guerra mundial no ha sido más que una pesadilla que se ha de olvidar, el modelo de muchacha moderna es una chica de pelo corto, fumadora, deportista y liberada... ¡y que enseña sus piernas (en ocasiones) hasta por encima de la rodilla, una parte del cuerpo que había sido invisible a los ojos de los hombres durante siglos!

Las faldas, pues, se van acortando progresivamente, la figura de la mujer tiende a ser más delgada y esbelta, sin caderas ni pechos excesivamente marcados. La nueva mujer hace deporte, y eso influye en la moda: faldas plisadas cortas (repetimos, justo para enseñar la rodilla) para jugar a tenis, pantalones de esquiar... Abundan los trajes chaqueta, y causan un auténtico escándalo los nuevos modelos de ropa interior, de seda teñida de color púrpura, blanco, cereza, azul e incluso negro. El pelo se lleva estilo *garçon*: corto, a ras de los lóbulos de las orejas, dejando la frente y la nuca al descubierto, pero con ondulación para dar volumen y tirabuzones al estilo de la actriz americana (de cine mudo, evidentemente) Mary Pickford.

Respecto al sombrero femenino, se pone de moda un modelo parisino denominado *cloche* (campana): pequeño, de fieltro y que suele llevarse encasquetado hasta las cejas. Otros modelos que gozan de cierto éxito son los que imitan a los sombreros masculinos, más flexibles y de alas mucho más cortas. Por último, una tercera tendencia de la moda gusta de llevar cubrecabezas de formas insólitas, parecidas a cascos o a bolsos vueltos del revés.

Es la moda del ceñimiento inverosímil, agria, aceda, desenvuelta y picante, a la que se deforma con un desplazamiento del talle, en una aspiración efebiana, en una graciosa contradicción entre la línea auténtica del desnudo y la fingida de la desenvoltura... (Aguilar Catena)

Ropa obrera

Los trabajadores también suelen vestir terno (traje), más o menos usado, y de tela más basta que la de las clases medias. Eso sí, normalmente en lugar de sombrero («que es de señoritos») llevan gorra de visera o boina, pañuelo al cuello en vez de corbata y, en ocasiones, han de sustituir los carísimos zapatos por las mucho más económicas alpargatas. En el trabajo llevan unos amplios blusones, gorras y pantalones de tela basta, «uniforme» que a medida que transcurre la década irá siendo sustituido por los hoy clásicos monos azules.



Criadas lugareñas con las faldas hinchadas de refajos, una toquilla rosa liada al cuerpo y un pañuelo doblado en las rojizas manos: criadas mundanas vestidas de negro, enmarcados los rostros picarescos en mantilla de encaje y enguantadas de blanco las manos. A su lado iban los novios. Mocetones de trajes oscuros y acartonados, puro en la boca y pañuelo de seda en el cuello, o muchachos esbeltos y aseñoritados con botas de charol, boquilla de ámbar y sombrero Frégoli... (José Francés)

Ropa de campo

En el mundo rural hay escasa variación de modas con respecto a las décadas anteriores: los hombres siguen usando blusa, pantalón, zamarra y alpargatas, y las mujeres vestido de falda larga hasta el suelo, delantal y mantón para cubrirse la cabeza y los hombros. Muchas mujeres campesinas visten de negro, pues siguen la costumbre (perdida en las ciudades) de guardar luto riguroso durante cierto tiempo, mayor cuanto más cercano sea el parentesco con el difunto. En el caso de familiares próximos ha de ser durante varios años, por lo que en la práctica unos lutos se suman a otros. Las viudas, por su parte, habrán de llevarlo toda su vida.

COMER, BEBER, ESTAR: EL RESTAURANTE Y EL CAFÉ

Hambrunas y hartazgos

Tradicionalmente, la comida es un signo de ostentación: el ascenso social consiste, entre otras cosas, en pasar de una dieta en la que se come cuando se puede (y lo que se tiene a mano) a otra basada en la sobrea-bundancia. Por ello, desde finales del siglo pasado, la mujer hermosa (y teóricamente sana) es la mujer rolliza. Frente a esta «cultura gastronómica», la mujer moderna lucha por romper los esquemas y tener un cuerpo más esbelto, vigilar lo que se come y hacer deporte... para escándalo y comadreo de propios y extraños, que no entienden cómo «pasa hambre» pudiendo comer de todo...

No se come. Se está en la moda del no comer. Se pica, se charla, se da al espíritu lo que se niega al cuerpo para que no aumenten las grasas... (Aguilar Catena)

Así pues, se considera una comida saludable (para quienes pueden permitírselo) un menú de paella, langostinos, solomillo con tomate, lengua de vaca, pollo con ensalada, crema de limón, postre y café...

Las clases populares han de contentarse con mucho menos. En las tabernas humildes de Madrid (y en muchas de las casas particulares) los platos que se sirven suelen ser a base de pedazos de bacalao, restos baratos de carne o despojos fritos. Por cierto, en Madrid y en muchos lugares de Castilla los platos populares han sido rebautizados con cierta ironía: las tripas fritas son *gallinejas*, patatas asadas sin más son *chuletas de la huerta*, unas briznas de bacalao rebozado reciben el nombre de *soldaditos de pavía*... y a un vasito de vino con un bizcocho se le llama un *chocolate*.

En las casas de huéspedes el menú no es mucho mejor. Pío Baroja hace en una de sus novelas una descripción harto representativa de lo que allí se come: «... una cantidad enorme de huesos, en los que no había casi nunca una piltrafa de carne. Hervía el osario en el puchero grande con garbanzos, a los que se ablandaba con bicarbonato, y con el caldo resultante se hacía la sopa, la cual, gracias a su cantidad de sebo, parecía una cosa turbia para limpiar cristales o sacar brillo a los dorados...».

Las cosas no son mucho mejores en el campo. Se piensa que se come mejor que en la ciudad, y ello no siempre es cierto. Los jornaleros andaluces, por ejemplo, viven de una dieta a base de pan, gazpacho, sopa de ajo, y potaje de garbanzos o habichuelas. En contadas ocasiones prueban la carne, pese a que muchos de ellos trabajan como pastores de los rebaños del señorito en cuestión. En el otro extremo de la península, la población de Ría de Arosa vive casi exclusivamente a base de lo que se pesca en el mar, principalmente sardinas.

No obstante, de cuando en cuando en el mundo rural se celebran fiestas multitudinarias, bajo el pretexto de un acontecimiento familiar (una boda, un bautizo) o colectivo (la fiesta del santo patrón, por ejemplo). Entonces se realizan banquetes realmente pantagruélicos, en los que los paisanos «alivian el estómago de penas». Según Aranaz Castellanos una comida de fiesta en un pueblo vizcaíno consiste en: «Sopa de fideos

MENÚ DE CASA ADINERADA

- Huevos Ninón
- Muslos de pavo
- Cebollas asadas (guarnición)
- Patas de cerdo
- Ensalada de pimientos (guarnición)
- Torta de chocolate

(Recomendado por la revista *Vida femenina*, ejemplar del 1 al 14 de noviembre de 1928)

gordos con azafrán, garbanzos con tocino y chorizo, carne de cocido con pimientos, guisote de cordero, pollos asados, arroz y sopas con leche, manzanas, nueces, mostachones y merengues».

Por supuesto, estas hambres seculares con hartazgos esporádicos son cosa de las clases humildes, no de los caciques ni de los terratenientes. Un jornalero andaluz puede desayunarse con medio chusco de pan moreno y dos copitas de aguardiente, pero su amo seguramente lo hará con una copa de jerez y media docena de huevos pasados por agua.

La jerarquía social de la bebida

La misma diferenciación se encuentra en lo referente a la bebida: las clases populares beben vino, bebida considerada por ello tan vulgar y proletaria que en los ambientes realmente selectos solamente se ofrece a las visitas agua, ya sea con azúcar (uno o dos terrones) o «lisa» (es decir, sin azucarillo).

Cuando tienen que celebrar algo, las clases acomodadas lo hacen con vinos franceses, sobre todo con *champagne*. Por su parte, los jóvenes «modernos» consumen bebidas extranjeras, especialmente martinis y *whisky and soda*, que es bebida de moda pese a que a muchos les resulte una «pócima tan intolerable como el aceite de ricino». En caso de que no quieran beber alcohol, piden esa exótica bebida americana llamada Coca Cola.

Modales en la mesa

Comer en un restaurante de lujo o en un banquete de la alta sociedad puede ser una aventura para quien desconozca las elementales normas de la buena educación. La servilleta, por ejemplo, debe colocarse sobre las rodillas o colgada del pecho, nunca a un lado del comensal. Este deberá desplegarla al mismo tiempo que todos los demás, ni antes ni después, y *jamás* deberá doblar la servilleta al terminar. Es de tan mal gusto comer poco como comer hasta el hartazgo, ha de hacerse de manera moderada. Tampoco ha de llenarse en exceso la cuchara, ni beber más de un sorbo de la copa o vaso a la vez. Por supuesto, repugnancias tales como meterse los dedos en la boca, comer con la boca abierta, ofrecer a otros alimentos del plato de uno, tocar la comida con los dedos, limpiarse los labios con el pan, limpiarse ojos o nariz con la servilleta, hablar de porquerías, hacer señas a otro comensal o hablarle en susurros, sonarse en público, comer a dos carrillos, hablar con la boca llena, rebañar el plato, poner los codos en la mesa al comer o molestar a otros con los pies son motivo de ostracismo social y, en un restaurante de lujo, pueden ser motivo de expulsión del local. Por ello causan escándalo las muchachitas y los jóvenes de hoy, que sin hacer caso de las buenas costumbres escandalizan a sus mayores cruzando las piernas e incluso fumando en público.

Los criados o los camareros de los restaurantes realmente selectos deberán ir vestidos con frac y corbata negra (para diferenciarlos de los señores, que usan pajarita con dicha prenda). Se mantendrán en un discreto segundo plano, impasibles, siempre dispuestos a volver a servir comida o bebida al comensal que tenga necesidad de ello. Las copas deberán quedar mediadas, siendo nuevamente llenadas cuando el comensal halla bebido aproximadamente la mitad de su contenido. En caso de que este no quiera más, simplemente pondrá un momento la mano encima de la copa cuando el camarero vaya a escanciarle la bebida. Respecto a la comida, el camarero volverá a poner comida en el plato semivacío mientras uno de los cubiertos utilizados no esté colocado encima del mismo, retirándolo si lo está. ¡Cuántos nuevos ricos

han visto estupefactos como un impasible camarero les retiraba un plato de exquisita sopa apenas empezado porque cometieron la indelicadeza de dejar la cuchara dentro! El comensal puede felicitar o amonestar al cocinero según cómo coloque los cubiertos encima del plato: si están juntos significa que ha quedado satisfecho con la comida, en caso de ponerlos cruzados sobre el plato indica con ello que el plato no ha sido de su agrado.

Sobremesa y tertulia

A media tarde es costumbre hacer tertulia, conversación amable y distendida entre varias personas, y que desde finales del siglo pasado es un verdadero pasatiempo nacional. La alta sociedad suele organizar visitas programadas, normalmente un día a la semana, donde a veces la tertulia viene acompañada de cena y baile para los íntimos de la familia. Otras tertulias domésticas se acompañan de un *lunch* (merienda ligera) o de un té. Por el contrario, las clases populares han de contentarse con hacer la tertulia en el rellano de la escalera, el patio de la casa, el zaguán de las misma o en el comercio de algún amigo.

Sin embargo, la tertulia es característica de las clases medias, y se realiza en el casino (en los pueblos) o en los cafés (en la ciudad). Mientras que las visitas programadas son un deber social, los contertulianos no tienen nunca obligación de asistir, aunque es habitual que un grupo de amigos se vea más o menos diariamente a media tarde, a tomar un cafetillo y un vaso de agua, hablando de temas diversos y afines al grupo, desde acontecimientos políticos hasta corridas de toros, pasando por cuestiones de religión, de mujeres, charlas literarias o filosóficas... cuando no se critica abierta (o solapadamente) la política del Gobierno en funciones. Aunque no faltan chivatos y confidentes (en especial en tiempos de Primo de Rivera) estos «conspiradores de café» son considerados, normalmente, como inofensivos, «a los que toda su fuerza se les va por la boca...».

Más que un café, el Progreso era un antónimo. Media docena de veladores de mármol desportilla-



FONÓGRAFO QUILLET: ¡UN LUJO A SU ALCANCE!

... Caja de elegante ebanistería, dividida en dos partes: una contiene el motor y la otra, en forma de pirámide abierta por el exterior del ángulo, recoge el tubo que arroja las vibraciones producidas por el diafragma; las paredes de esta pirámide son de abeto de Bohemia, madera con la que se fabrican los contrabajos. Posee plato de 30 cm de diámetro recubierto de fieltro, permitiendo tocar los discos de mayor tamaño; tapa superior con bisagras y puerta anterior (en la parte de abajo), para subirla más o menos, según se quiera graduar el sonido del aparato... (Blanco y Negro, 9 de diciembre de 1923)

do, sillas centenarias, un suelo de madera que crujía bajo los pies, polvorientas cortinas y media luz. Fausto, el viejo encargado, dormitaba junto a la puerta de la cocina, desde la que llegaba el agradable aroma de café hirviendo en su puchero. Un gato escuálido y legañoso se deslizaba con aire taimado bajo las mesas, al acecho de hipotéticos ratones. En invierno, el local olía constantemente a humedad y grandes manchas amarilleaban el papel de la pared. En ese marco, los clientes conservaban casi siempre puestas las ropas de abrigo, lo que suponía un manifiesto reproche a la decrepita estufa de hierro que solía rojeear débilmente en un rincón. (Arturo Pérez-Reverte)

¿QUÉ HACER? OCIOS, DISTRACCIONES Y PASATIEMPOS

Entretenimientos caseros

Tanto las clases altas como las bajas juegan a las cartas. No obstante, en ambientes selectos y «modernos» se juega (con algo de afectación) al *bridge* inglés o al *póker* americano, desdeñando por vulgares los tradicionales tute, brisca y mus que se siguen jugando tanto entre la burguesía como entre las clases populares. Otros juegos muy populares en cualquier ambiente son el dominó, las damas y el ajedrez. También el billar, aunque por el lujo que representa tener una mesa en casa se ha convertido en un entretenimiento para gente distinguida. No obstante, las clases populares pueden acceder a él en las mesas dispuestas para ello en ciertos cafés y casinos.

En la primavera de 1925 llega a España, procedente del mundo anglosajón, la moda de los *cross word puzzles*, «rompecabezas de palabras cruzadas». Pronto todos los periódicos propondrán a sus lectores su crucigrama diario.

Los niños juegan al juego de la oca, a la lotería, al diábolo y al yo-yo, entretenimiento de moda en Estados Unidos a partir de 1926, y que se extiende rápidamente por todo el mundo.

Entre las clases medias es muy popular la radio, y especialmente el fonógrafo, también llamado gramófono, con el que pueden escucharse las melodías y canciones impresas en discos. El aparato suele medir unos 45 x 45 x 34 cm, y pesar unos 10 kg. Evidentemente, los hay mayores, que ocupan un mueble entero y alcanzan la altura del pecho de un hombre. Pero también los hay portátiles, como los que fabrica la marca Regal en 1929.

Los discos son de dos tamaños: los de 25 cm de diámetro, con una duración de unos tres minutos por cada cara; y los de 30 cm con una duración de unos cinco minutos.

«Salir»: bailar, ir a espectáculos, apostar

¡Estamos en los «alegres años 20»! En los locales de moda o en las fiestas privadas los jóvenes modernos,

de clase alta o media alta, practican con entusiasmo los nuevos bailes de moda, al son de extrañas melodías llegadas de los bárbaros Estados Unidos de América: el charleston, el *cake-walk*, el *yale*, el *blue*, el *black-bottom*, el *fox-trot*, el jazz...

El jazz, naturalizado americano del norte, no es sino africano del centro, y hay tribus negras de las orillas de los grandes lagos que podrían reclamar patente de invención y aún derechos de autor a los explotadores de instrumentos y músicos de «jazz-band», plaga de hoteles, restaurantes, cafés y cabarets del mundo entero.

Los negros de esas tribus manejan para celebrar las fiestas el jazz original: artefacto de cañas de bambú, cobres y tambores, con el que los maestros compositores de color han logrado, sin plagiar, como los blancos, e inspirándose en la naturaleza, un ruido onomatopéyico lo más parecido posible a la infernal algarabía de los monos reunidos libremente en sus cuarteles de la selva (...) Esto es el jazz en sus comienzos (...) Los negros lo aprendieron de los simios (...) Los blancos lo imitaron de los negros (...) Y en la sonrisa de los jazzbandistas de color, que son centro y alma de todas las buenas orquestas de jazz, hay la satisfacción de una venganza contra la raza opresora y desdeñosa al contemplar a los bailarines blancos del gran mundo en sus contorsiones simiescas, viviendo esa hora suprema de su «gran vida», que se parece tanto a la última hora de la tarde, a la hora más animal de la vida de los cuadrúmanos de la selva tropical... (Antonio G. de Linares)

En los ambientes selectos tradicionales, no obstante, se sigue bailando el siempre elegante vals. En los círculos bohemios aún puede escucharse y bailarse el tango, venido de nuestra hija pródiga, la Argentina, poco antes de la Gran Guerra. Por su parte, en las verbenas y fiestas de pueblo o barrio las clases populares siguen bailando el chotis y los bailes de siempre.

En la ciudad también se puede ir al teatro (solo en Madrid hay once teatros dedicados exclusivamente al «genero chico» que venden más de 12 millones de entradas al año, y en 1927 se estrenan más de un centenar de obras nuevas); a la ópera (ya sea en el Teatro Real de



CARTELERA DE CINE.

1920	✦ <i>El gabinete del Doctor Caligari</i>. Cine expresionista ✦ <i>Intolerancia</i>, de Wark Griffith
1921	✦ <i>El chico</i>, de Charles Chaplin
1922	✦ <i>Nosferatu, el vampiro</i>, de F. W. Murnau
1923	✦ <i>El padre Juanico</i>, (adaptación de una obra de Angel Guimerá) ✦ <i>Mujeres frívolas</i>, con Ramón Rovazzo ✦ <i>La opinión pública</i>, de Charles Chaplin ✦ <i>El signo del zorro</i>, con Douglas Fairbanks
1924	✦ <i>Los nibelungos</i>, de Fritz Lang ✦ <i>La Madona de las rosas</i>, de Jacinto Benavente
1925	✦ <i>El acorazado Potemkin</i>, de S. M. Eisenstein ✦ <i>La quimera del oro</i>, de Charles Chaplin ✦ <i>El rey de los cowboys</i>, con Buster Keaton
1926	✦ <i>Quo Vadis?</i>, con Emil Jannings ✦ <i>La fiesta del mar</i>, con John Barrymore ✦ <i>Don Juan</i>, de Alan Crosland
1927	✦ <i>Metrópolis</i>, de Fritz Lang ✦ <i>El cantor de jazz</i>, primera película sonora ✦ <i>El séptimo cielo</i>, con Janet Gaynor y Charles Farrell
1928	✦ <i>Un perro andaluz</i>, de Luis Buñuel y Salvador Dalí ✦ <i>Sangre y arena</i>, con Rodolfo Valentino ✦ <i>El navegante</i>, con Buster Keaton
1929	✦ <i>El de Wall Street</i>, con George Barcoft y Olga Baclamova ✦ <i>La marcha nupcial</i>, con Eric von Stroheim y Fray Wray
1930	✦ <i>Toda una vida</i>, con Carmen Larrabeite ✦ <i>La bodega</i>, con Conchita Piquer ✦ <i>La fierecilla domada</i>, con Douglas Fairbanks y Mary Pickford

EL CINE ESPAÑOL

El 15 de mayo de 1896, apenas unos meses después de su presentación en París, se realiza en el hotel Rusia de Madrid la primera proyección de cinematógrafo en la Península. El nuevo invento despertó un éxito insospechado, y no fueron pocos los que, con máquinas construidas muchas veces por ellos mismos a imagen y semejanza del ingenio de los Lumière, empezaron a filmar escenas de la vida cotidiana española. Pioneros de nuestro cine son Segundo Víctor Aurelio Chomón, los hermanos Baños y el catalán Fructuoso Gelabert, que obtuvo gran éxito filmando películas cómicas, siendo el primero que se atrevió (en nuestro país) a rodar adaptaciones de obras de teatro. (Concretamente *Tierra Baja* y *María Rosa*). Hacia 1910 empezaron a nacer las

primeras empresas «serias», en su mayor parte catalanas: Hispano Films, Films Barcelona, Barcinógrafo (que tiene en exclusiva a la gran estrella Margarita Xirgu) y Studio Films. Se dedican principalmente a la producción de películas cómicas y seriales de ocho partes o más (cómo el famoso *Barcelona y sus misterios*), siempre con presupuestos bajísimos. Ya en la década de los veinte, el cine se nutre principalmente de adaptaciones zarzueleras, teatrales o literarias. Los directores más de moda son José Buché, Fernando Delgado, Francisco Camacho, Florián Rey, el experimental Nemesio M. Sobrevila y Francisco Elías, que rodó en 1929 la primera película sonora española: *El misterio de la Puerta del Sol*, una comedia sobre el mundo del cine.

Madrid hasta 1925 o en el Teatro del Liceo de Barcelona), donde las clases privilegiadas acuden especialmente a lucirse y relacionarse; a la zarzuela, la «ópera» de las clases medias y bajas, que cuenta con una gran aceptación entre el público; y al cinematógrafo o cine, espectáculo novedoso, llegado a nuestro país en 1896 (el mismo año de su presentación en París), que despertó gran interés. Al principio es un añadido más de los espectáculos de variedades (pase de película más canciones o baile), pero pronto se instalará definitivamente como espectáculo en sí mismo. En 1907 hay ya más de 15.000 aparatos de cine, y varios teatros se reconvierten para poder exhibir el nuevo espectáculo.

En el campo, es corriente la figura del hombre del cine, que recorre los pueblos para, durante las ferias o fiestas mayores, instalar en la plaza mayor (previo permiso y pago de licencia) una gran sábana extendida donde proyectar por la noche las películas. Los espectadores se sientan en sillas de tijera proporcionadas por el organizador del espectáculo, o se traen su propia silla de casa. La plaza está más o menos cerrada para que solamente entren los que paguen la correspondiente entrada, pero nada impide a los

niños (y a los mayores tacaños o faltos de medios) colocarse detrás de la sábana, viendo las escenas al revés pero gratis.

Las películas serán mudas hasta 1927, cuando Hollywood produce la primera película sonora: *El cantor de jazz*.

Otra posibilidad de distracción es acudir a un café-concierto o café-cantante. En el primero se puede cenar y asistir a un espectáculo de variedades o escuchar a una pequeña orquesta ejecutar un concierto. En el segundo, de inferior categoría, el espectáculo no pasa de un/a cantante acompañado/a de un par de músicos. Pero a cambio ofrece reservados para citas privadas (o galantes) y en ocasiones es tapadera de algún garito de juegos de azar más o menos legal. Este tipo de cafés es muy popular en Barcelona.

Evidentemente, también se puede ir a jugar a los casinos. Especialmente en los pueblos, estos establecimientos son el núcleo de la vida social: en el casino se hace tertulia, se lee el periódico, se toma café, se saluda a amigos y conocidos y hasta se apalabran negocios... además de poder jugar, más o menos de tapadillo, a los juegos de azar y de envite (apuesta) muchos de los

cuales están rigurosamente prohibidos por la autoridad gubernamental.

Toros y fútbol

Otro de los grandes espectáculos que apasionan a todo tipo de clases sociales es el de los toros. Las tertulias acerca de este o aquel torero suelen ser apasionadas, en ocasiones hasta encendidas, sobre todo en el sur. Los grandes toreros de la década de los 20 son Joselito (que morirá al poco de una cornada en la plaza de Talavera de la Reina), Juan Belmonte, el maestro indiscutido, Domingo González «Dominguín», Antonio Márque y Rafael Vega de los Reyes «Gitanillo de Triana».

Sin embargo, a la llamada fiesta nacional no le falta competencia: los deportes de masas se van imponiendo cada vez con más fuerza, en especial el fútbol. Se vive con interés la disputa por la Copa del Rey, máximo trofeo futbolístico (la competición de liga bajo el sistema inglés no se pondrá en vigor hasta la temporada 1928/1929). No obstante, la mayor parte de los partidos son amistosos, y en ellos los equipos se enfrentan sin disputarse ningún título o clasificación.

Las clases privilegiadas, por su parte, gustan de practicar también el deporte, el *sport*, tenido por cosa saludable y de moda, en especial entre la juventud moderna. Pero practican los deportes «con clase»: tenis, hípica, golf y esquí.

Turismo

Desde mediados del siglo XIX la clase alta empieza a poner de moda el veraneo. San Sebastián es la residencia aristocrática veraniega por excelencia, ya que allí acostumbra a pasar los meses de estío los monarcas españoles. Todo miembro de la alta sociedad que se precie (o burgués enriquecido que aspire a llegar hasta ella) debe pasar sus vacaciones de verano allí. Como en otras cosas, las clases medias procurarán imitar en lo posible a los privilegiados, yéndose a playas de «segunda categoría», casi siempre en el norte. Pocos serán los que optarán por disfrutar las más suaves playas mediterráneas, simplemente porque «no están de moda».



Evidentemente, para tomar un baño de mar hay que ir provisto del pertinente traje de baño. Consiste en una camiseta larga de mangas cortas, unida a un pantaloncito que llega hasta medio muslo. Es casi idéntico para hombres y para mujeres, aunque estas últimas deben llevar además una especie de falda corta. El conjunto se complementa con gorro, zapatillas y una corta capa, para no pasar frío ni (en las mujeres) enseñar partes de la espalda desnuda, ya que el traje en cuestión se abotona por detrás.

Causa gran escándalo la moda extranjera del *maillot*, camiseta sin mangas que cubre solamente hasta las ingles, unida a un brevísimo *slip* (pantalón muy corto). Evidentemente, para que no se produzcan transtornos, el *maillot* está prohibido en las playas de San Sebastián.

En Cataluña el nacionalismo impulsa un nuevo tipo de turismo: el excursionismo. El catalán «realmente catalanista» se siente en la obligación moral de recorrer su patria, visitando sus rincones más pintorescos y sus parajes más agrestes... ante la lógica sorpresa, estupor y desconfianza de los *pagesos* y *massos*, que no entienden que estos señoritos de ciudad vayan de un lado para otro cargados como buhoneros, pero sin vender nada, solamente para caminar, ni que suban a colinas y montañas para bajarlas después.

POSESIONES ESPAÑOLAS

En el norte de África ejercemos el protectorado sobre la zona septentrional de Marruecos, y poseemos en plena soberanía las plazas de Ceuta y Melilla, así como algunos islotes o peñones adyacentes a la costa marroquí.

En el noroeste de África poseemos el Sáhara español o Río de Oro, y el territorio de Ifni o Santa Cruz de Mar Pequeña; y en el golfo de Guinea: Fernando Poo, Annobón, Corisco, Elobey Grande, Elobey Chico y el territorio del Río Muni, o Guinea Continental Española.

Desde 1912 extendemos nuestra dominación sobre la zona septentrional del imperio de Marruecos, comprendida entre el río Muluya, el mar Mediterráneo, el océano Atlántico, el paralelo 35°, el río Lucus y una línea arbitraria hacia el este que llega hasta el Muluya. Su extensión es de 28.200 km².

El territorio comprende las provincias marroquíes de El Rif, Yebala, y parte de otras, como las de Sennhaya, El Garb, etc. Posee algunas regiones notables por su fertilidad, con valles risueños y pintorescos, y montes cubiertos de árboles, especialmente en la parte occidental. No obstante, por falta de humedad, el terreno presenta en muchas comarcas apariencia de pobreza, y la agricultura está muy descuidada; empero es grande su riqueza en yacimientos de hierro y otros minerales. Las principales producciones son: naranjas, higos, uvas, alpiste, lana, alfombras, cueros, hierro, plomo, etc.

La capital del Protectorado es Tetuán (50.000 hab.) que los árabes suelen llamar «la ciudad de las fuentes» por sus abundantes aguas y «la ciudad santa» por sus muchas mezquitas, tiene alfarerías y fábricas de fajas. En ella vive el residente o alto comisario español el cual tiene, además, a su cargo la administración civil de las ciudades y territorios que en plena soberanía posee España en el norte de Marruecos.

Poblaciones principales: Larache (35.000 hab.) y Arcila (6.000) en campiña fértil, puertos sobre el océano Atlántico; Alcázar Quivir (20.000) cuyo nombre significa Gran Castillo, es centro comercial de importancia; Xauén (5.000) en llano pintoresco y fértil; Villa Sanjurjo, de reciente fundación, en la bahía de Alhucemas; y Nador (2.000) población comercial con minas de hierro y plomo.

Melilla (50.000 hab.) es puerto y plaza fortificada sobre el Mediterráneo, al sur del cabo de Tres Forcas. Fue conquistada en 1497, y en 1909 ensanchó notablemente su diminuto territorio. Produce cereales, esparto, almendras; posee ganado y minas de hierro y plomo. Ceuta (35.000) está situada en el extremo oriental de la costa africana del estrecho de Gibraltar, al pie del cerro del Acho (194 m) su plaza fuerte. Es plaza militar de primer orden y tiene puerto franco.

El Sáhara español se extiende a lo largo de la costa africana del océano Atlántico situada al sudoeste de las islas Canarias (entre el río Draa y el Cabo Blanco) debiendo incluir en ella el territorio de Ifni, enclavado en las posesiones francesas de Marruecos.

El clima es excesivamente caluroso a causa de la sequedad del terreno, que carece casi de corrientes de agua. Las producciones principales son: miel, cera, goma, aceite y almendras. La industria es nula; el comercio exporta pieles de antílope, gacela y tigre, lana merina, ganado vacuno, caballar, cabrío; se importan armas blancas de Toledo y Albacete, armas de fuego de Eibar, azúcar, tabaco, pólvora, plomo.

La población indígena es escasa y nómada, en busca de pastos para su ganado, por lo cual no hay poblado fijo. La factoría principal es la de Villa Cisneros, capital de la colonia.

La Guinea española se divide en dos partes: una insular y otra continental. La parte insular se compone de las islas Fernando Poo, Annobón, Corisco, Elobey Grande y Elobey Chico. La parte continental, enclavada en el África Ecuatorial Francesa, está constituida por el territorio del Río Muni. Todas estas posesiones dependen del gobernador de Fernando Poo. Dicha isla tiene clima ardoroso y nocivo a los europeos, pero el suelo es de una fertilidad asombrosa, cosechándose excelente cacao, azúcar, café, etc.

Los poblados más importantes de Fernando Poo son: Santa Isabel (1.500 hab.), la capital, situada en una hermosa bahía al norte de la isla; Basilé, a 500 m de altitud, destinada a ser capital, porque reúne mejores condiciones climatológicas que Santa Isabel; La Concepción, Rebola (2.000 hab.), Moca y especialmente San Carlos, que es el principal centro de las plantaciones de cacao y café...

(*Geografía*, tercer grado, 1928)



PRECIOS Y DINERO

Salarios

La jornada laboral suele ser normalmente de 8 horas de lunes a sábado, aunque en muchos lugares se acostumbra a hacer media hora más de lunes a viernes para trabajar solamente por la mañana los sábados. La llaman «la semana inglesa». En contrapartida, en el campo y en algunas fábricas pueden llegar a trabajarse doce horas seguidas o más.

Solamente los funcionarios del Estado tienen derecho a dos semanas de vacaciones pagadas. El descanso estival que realizan algunas empresas privadas, la mayor parte de las veces simplemente no se paga.

La diferencia entre *suelo* y *jornal* es que el primero se cobra por meses, mientras que el segundo es por días (jornadas) trabajadas. Así que días festivos o de enfermedad... no se cobran.



Suelo de una criada:	40 ptas.
Suelo de una cocinera:	50 ptas.
Suelo de una secretaria:	100 ptas.
Suelo de un empleado de ferrocarril:	100 ptas.
Suelo de un criado-mayordomo:	100 ptas.
Suelo de dependiente:	150 ptas.
Suelo de maestro de escuela:	150 ptas.
Suelo de un periodista:	250 ptas.
Suelo de un funcionario medio:	300 ptas.
Jornal de un peón agrícola:	2 ptas.
Jornal de un peón albañil:	2,80 ptas.
Jornal de un obrero:	3 ptas.
Jornal de un minero:	3,50 ptas.
Jornal de un obrero especializado:	6,80 ptas.
Clases particulares:	2 ptas./hora
Colaboración de una gran firma (político, escritor consagrado) en periódico importante:	hasta 100 ptas.
Día de representación (para actor de teatro famoso):	75 ptas.

Transporte

Bicicleta:	250 ptas.
Motocicleta:	1.500 ptas.
Coche de segunda mano:	500 ptas.
Coche nuevo, barato:	6.000 ptas.
Coche normal:	10.000 ptas.
Coche de lujo (limusina o similar):	hasta 40.000 ptas.
Caballo de monta:	10.000 ptas.
Billete de tranvía	10 ctm.



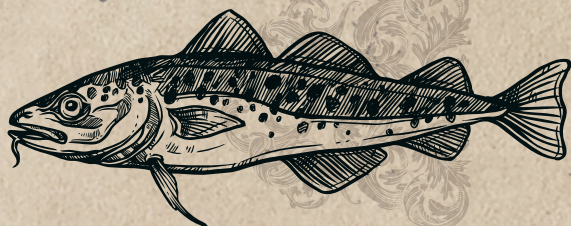
Alojamiento

Un día a pensión completa:	6 ptas.
Una semana a pensión completa:	30 ptas.
Un mes a pensión completa:	100 ptas.
Una noche en un tugurio: 1 pta. (¡cuidado con las chinches!)	
Alquiler de un piso:	De 75 a 110 ptas./mes
Piso de 3/4 habitaciones:	850 a 1.000 ptas.
Casa unifamiliar:	4.000 ptas.
Casa de campo:	6.500 ptas.
Un edificio de 5 pisos:	De 100.000 a 250.000 ptas.

Comida y bebida

Menú en casa de comidas modesta:	2'50 ptas.
Menú en restaurante normal:	4 ptas.
Menú en hotel de lujo:	12-14 ptas.
Barra de pan:	50 ctm.
1 kg de carne de vaca:	3,15 ptas.
1 kg de carne de oveja:	3 ptas.
1 kg de carne de cerdo:	5 ptas.
1 kg de bacalao:	2,55 ptas.





1 kg de merluza:	3,70 ptas.
1 kg de sardinas frescas:	1,80 ptas.
Huevos (una docena):	2,58 ptas.
Langosta (1/4 kg):	3,50 ptas.
Langostinos (1/4 kg):	2 ptas.
Cubito de caldo Maggi:	10 ctm.
1 kg de patatas:	30 ctm.
1 kg de garbanzos:	1,20 ptas.
1 kg de arroz:	0,85 ptas.
1 kg de judías secas:	1 pta.
Tableta de chocolate:	0,75 ptas.
Turrón de Jijona:	8 ptas.
Mantequilla:	7 ptas.
Un bote de mostaza:	2 ptas.
Lata de salmón ahumado:	1,30 ptas.
Una taza de café:	0,25 ptas.
Una taza de té:	0,40 ptas.
Una taza de chocolate:	0,75 ptas.
Ídem, a la francesa:	1 pta.
Leche fresca (1 litro):	75 ctm.
Una jarra de cerveza:	50 ctm.
Ídem, de importación:	2 ptas.
Una Coca Cola:	35 ctm.
Una gaseosa:	25 ctm.
Vaso de horchata:	50 ctm.
Licores:	2 ptas.
Copa de Jerez:	40 ctm.
Litro de vino peleón:	60 ctm.
Una botella de vino de marca:	7 ptas.
Una botella de champagne:	8,25 ptas.
Desayuno completo:	1 pta.
Desayuno inglés:	2 ptas.

Ropa

Sombrero:	15 ptas.
Canotier (sombrero de paja):	5,50 ptas.
Abrigo:	de 40 a 95 ptas.
Abrigo caro:	150 ptas.
Abrigo de pieles:	7.000 ptas.
Gabardina:	50 ptas.
Traje de caballero:	125 ptas.
Chaqueta, blusa y pantalones de hombre:	30 ptas.
Suéter de señora:	25 ptas.
Blusa de señora:	2,25 ptas.
Vestido señora:	25 ptas.
Vestido de fiesta:	60 ptas.
Vestido de niño:	1,75 ptas.
Camisa:	3,95 ptas.
Bufanda de seda:	6,50 ptas.
Corbata de seda:	1 pta.
Medias de seda:	2,85 ptas.
Calcetines caballero:	0,65 ctm.
Alpargatas:	4 ptas.
Guantes de piel:	7 ptas.
Zapatos de hombre:	23 ptas.
Zapatos de mujer:	20 ptas.
Zapatos de niño de charol:	9 ptas.
Pijama:	19,50 ptas.
Traje de baño:	8 ptas.





PRECIOS Y DINERO

Aseo personal

Maquillaje:	2,50 ptas.
Una pastilla de jabón:	1,50 ptas.
Un lápiz de labios:	0,25 ptas.
Una botella de colonia (medio litro):	6,75 ptas.
Una bolsa neceser (completa):	35 ptas.
Media docena de paños higiénicos (compresas):	1,85 ptas.

Precios de barbería

Afeitado:	0,75 ptas.
Corte pelo raso:	0,75 ptas.
Ídem para atrás o raya:	1 pta.
Ídem a la parisién:	1,50 ptas.
Servicio de brillantina:	0,25 ptas.
Fricción colonia:	0,50 ptas.
Corte de pelo señora:	1 pta.



Espectáculos

Teatro:	de 0,35 ctm. a 1,50 ptas.
Entrada de fútbol:	2,10 ptas.
Toros:	1,25 ptas.

Muebles y menaje

Dormitorio completo, de lujo:	450 ptas.
Comedor completo, de lujo:	350 ptas.



Cuarto de baño completo:

(bañera, wc, bidet):	315 ptas.
Billar:	450 ptas.
Piano:	650 ptas.
Mesa de madera:	19,25 ptas.
Silla de madera:	9,20 ptas.
Percha de madera:	2 ptas.
Lote de 3 cazuelas:	14,50 ptas.
Cubertería:	18,40 ptas.
6 vasos:	4,65 ptas.
6 copas:	6 ptas.
12 platos:	5 ptas.
Juego de sábanas bordadas:	6,15 ptas.
Una manta:	9,75 ptas.

.....

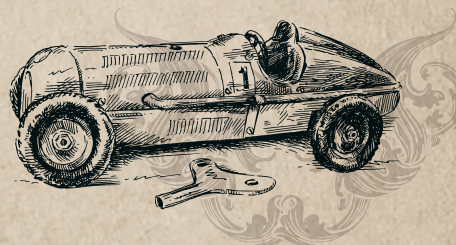


Artículos de oficina

Máquina de escribir:	250 ptas.
1 archivador:	0,20 ptas.
100 hojas de papel carbón:	4 ptas.

Juguetes

Patinete:	25 ptas.
Cocina de juguete:	19 ptas.
Muñeca:	2,90 ptas.
Cochecitos de cuerda:	4,50 ptas.



Objetos de uso personal

Paraguas:	12 ptas.
Gafas:	5 ptas.
Encendedor:	4,25 ptas.
Reloj:	de 25 a 40 ptas.
Abrelatas:	0,50 ptas.
Pluma estilográfica:	20 ptas.

Armas de caza

Escopeta de importación, 5 tiros:	700 ptas.
Escopeta de importación, 2 tiros:	250 ptas.
Escopeta nacional, 2 tiros:	170 ptas.
Carabina de importación:	700 ptas.



Varios

Cámara fotográfica:	21 ptas.
Prismáticos:	60 ptas.
Estufa de petróleo:	40 ptas.
Revista de moda:	0,50 ptas.
Raqueta de tenis:	25 ptas.
Pelota de fútbol:	6,75 ptas.
Armónica:	45 ptas.
Fonógrafo:	350 ptas.
Aparato de radio:	1.100 ptas.
Disco:	3 a 5 ptas.
Remedio contra la calvicie:	6 ptas.
Diente de oro:	25 ptas.
Dentadura postiza:	150 ptas.
Cajetilla de tabaco:	de 0,50 a 3,50 ptas. (según marca)
Saco de 40 kg de carbón:	6,30 ptas.

Valor de la peseta, al cambio internacional:

1 franco francés:	0,50 céntimos de peseta
1 libra esterlina inglesa:	20 pesetas
1 dólar americano:	6 pesetas



MARCAS

Automóviles nacionales: Elizalde, Ricart, Nacional de automóviles (creadora del célebre Pescara) y la Hispano Suiza, cuyo modelo 15-T de 1912 (deportivo descapotable) es bautizado como «Alfonso XIII». **Automóviles de importación:** Limusinas Chrysler-Plymouth, coches Fiat, Overland, Citroen, Opel, Ford. Motocicletas Cleveland. Plumas Waterman, el equipaje más útil.

Máquinas de escribir: Royal, Underwood, Reuinnston. **Cámaras de fotografía:** Kodak. Radios Atwater Kent, Granófonos Quillet, La Voz de su Amo, Regal (portátil, organice su verbena o fiesta donde quiera).

Tabletas de chocolate Nelia. **Ron** Negrita. **Licores** Bardinet. **Cavas:** Freixenet y Codorniu. **Elixir** Callot, remedio de los débiles. **Pastillas** del Dr. Andreu, contra la tos. **Lejía** Conejo. **Jabones:** Heno de Pravia y Magno La Toja, fragancia única en el mundo. **Cubitos** de caldo concentrado Maggi. **Harina** Nestlé, hace a los niños fuertes. **Leche condensada:** La Lechera. Contra las leches adulteradas... Leche condensada «Sila», la mejor. Casa Rodó, **confecciones para caballero**. Pantaleoni Hnos, equipos completos para colegiales. **Almacenes** Jorba, de Barcelona. **Sastrería** Furest, ¡el auténtico corte inglés! **Lámparas** Metal, marca de calidad insuperable. **Pianos** Werner Steinway, (verticales y de media cola).

BIOGRAFÍAS

Todas las personas que aquí se citan existieron realmente. Las fechas entre paréntesis indican el año de su nacimiento y el de su defunción... si murió antes de 1930.

ABD-EL-KRIM (1882-)

Libertador marroquí, caid de Beni Urriagali. Su nombre significa, literalmente «Siervo el Generoso». Educado en España, fue consejero en la oficina de Asuntos Indígenas y profesor del dialecto chilha en la Academia Árabe de Melilla. Decidido a impedir cualquier expansión europea en su territorio construyó en secreto un depósito clandestino de armas. Cuando en 1921 las tropas españolas cruzaron el río Amerkran, Abd-el-Krim proclama la Jihad contra ellos. Más de 20.000 hombres, toda la fuerza colonial española en esos momentos, son barridos en lo que se conoce como el «desastre de Annual». Abd el Krim mantiene en jaque a las fuerzas españolas y francesas hasta 1926, fecha en que se rinde a estos últimos, los cuales lo confinan en la isla Reunión.

Oh musulmanes, nosotros hemos deseado hacer las paces con España, pero España no quiere. Solo desea ocupar nuestras tierras para arrebatarnos nuestras propiedades y nuestras mujeres y para hacernos abandonar nuestra religión. No podemos esperar nada bueno de España... (Abd-el-Krim, 1921)

ALCALÁ ZAMORA, NICETO (1877-)

Político afiliado al Partido Liberal. Ministro de Fomento en 1917 y de la Guerra en 1922. Desarrolla una obstinada oposición a la dictadura de Primo de Rivera, formando parte de varias conspiraciones. En abril de 1930 se declara abiertamente republicano.

AZAÑA, MANUEL (1880-)

Intelectual y político. Licenciado en Derecho, en los años veinte se gana la vida como funcionario (concretamente, cómo jefe de negociado de Registro Civil),

dedicándose en sus ratos de ocio a trabajos literarios, como traducciones (de George Borrow, G. K. Chesterton, Voltaire), novelas (*Vida de don Juan Valera*, Premio Nacional de Literatura 1926), ensayos (*Plumas y palabras*, 1930) y artículos periodísticos (llegó a ser director del periódico político *España*). Rehúye el trato social, en especial el de las mujeres, debido a su timidez y su consciente fealdad. Delicado y sensible, sus enemigos lo tildan de homosexual, pese a que en 1929 se casa con una mujer mucho más joven que él, la Srta. Rivas Cherif. Anticlericalista y antimilitar, en el año 1930 es una de las figuras más destacadas del movimiento republicano.

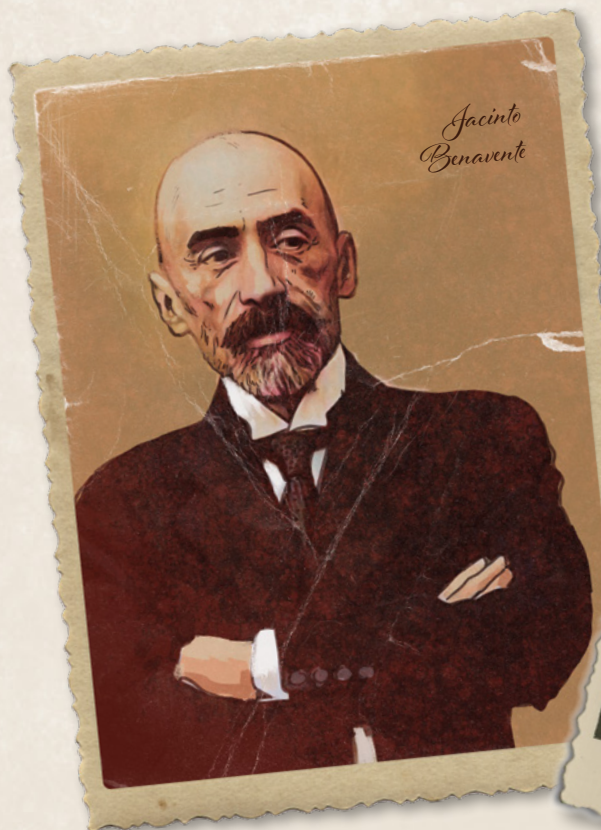
BARCENA, CATALINA (1890-)

Actriz de origen cubano. Empezó a trabajar en el teatro con la compañía María Guerrero, para luego formar compañía propia. A finales de los años 20 es una de las actrices de cine y teatro más cotizadas de España.

BAROJA, PÍO (1872-)

Escritor y periodista de origen vasco. Estudió Medicina, pero abandonó el ejercicio de su profesión para dedicarse a la literatura. En su juventud fue anarquista, quedándole para siempre una postura hostil a la sociedad. Nunca ha creído ni en Dios ni en la vida. Algunas de sus obras son: *La busca* (1904), *El Mayoralazgo de Labraz* (1903), *El árbol de la ciencia* (1911), y la serie *Memorias de un hombre de acción*, sobre las aventuras de un tal Eugenio Avinareta, personaje del siglo XIX supuestamente antepasado del escritor. (Baroja escribió 22 novelas sobre él, entre 1913 y 1935).

Baroja escribe para decir algo, y lo dice de la manera más rápida y concisa posible. (Azorín)



BELMONTE, JUAN (1892-)

Torero que, junto al célebre Joselito ha revolucionado el arte del toreo, desarrollando un nuevo estilo denominado toreo de brazos. Desde la muerte del anterior (en 1920) es considerado el mejor torero de España.

BENAVENTE, JACINTO (1866-)

Autor teatral de reconocido prestigio, que cuenta entre otros galardones con el premio Nobel de literatura de 1922. Desde su primer éxito teatral (*El nido ajeno*, 1894), escribe sin parar, y la mayor parte de sus obras son éxitos rotundos. Tras la concesión del Nobel, se ha convertido en el autor de moda.

BLASCO IBÁÑEZ, VICENTE (1867-1928)

Periodista y escritor valenciano de reconocido prestigio internacional. De ideas republicanas, ha tenido que exilarse numerosas veces del país, debido a las críticas realizadas contra uno u otro gobierno. Gran viajero, ha recorrido medio mundo (incluido un viaje alrededor del mismo), y sus obras han sido traducidas a todos los idiomas. Debido a sus críticas al gobier-



no de Primo de Rivera, ha tenido que exilarse una vez más, muriendo en Mentón (Francia).

BORBÓN, ALFONSO (ALFONSO XIII) (1886-)

Rey de España desde su nacimiento, ya que es hijo póstumo de su padre Alfonso XII. Su reinado efectivo empieza en 1902, a los 16 años, cuando presta juramento a la Constitución. Se casa cuatro años más tarde, en 1906, con Victoria Eugenia de Battemberg, nieta de la reina Victoria de Inglaterra. Tendrá de ella seis hijos: Alfonso, Jaime, Beatriz, María Cristina, Juan y Gonzalo. No fue un matrimonio feliz, y el rey tendrá numerosas amantes, tanto de la realeza (Beatriz de Sax-Coburgo, la duquesa de Santoña) como del pueblo (Genoveva Vix, Carmen Ruíz Moragas) e incluso del extranjero (la parisina Melani de Vilmarin). En sus «citas galantes» adopta siempre el nombre de Conde de Toledo.

Ha sufrido tres atentados, de los que ha salido siempre indemne: el primero en París, en su primer viaje oficial al extranjero; el segundo el día de su boda; y el tercero en 1913, en el que tuvo que enfrentarse personalmente al agresor.

Es un gran admirador del Ejército, y mira con recelo a los políticos liberales, a los que considera sinónimos de republicanos. Por ello presta su apoyo al dictador Primo de Rivera, al que llama, afablemente, «mi Mussolini».

BORBÓN, MARÍA EULALIA DE (1864-)

Hija de Isabel II (y por lo tanto tía del rey Alfonso XIII). Casada desde 1886 con don Antonio de Orleans, es amante de las artes, intelectual y escritora. Su escandaloso libro *Au fil de la vie*, publicado en París en 1910, provocó que se le prohibiera por Real Orden pisar suelo español. En 1921 fue perdonada por el rey en persona, pero desde entonces ha sido considerada por buena parte de la aristocracia como la oveja negra de la familia real.

BORRÁS, ENRIC (1863-)

Actor catalán, que debutó en escena a los 17 años. Se ha especializado en teatro clásico y catalán, en especial las obras de Angel Guimerà, que interpreta tanto en catalán como en castellano.

BUÑUEL, LUÍS (1900-)

Cineasta, creador junto a Salvador Dalí de la película surrealista *Un perro andaluz*, estrenada en París en 1928. Ese mismo año creó en Madrid el primer cine club español, junto a Ernesto Giménez Caballero. Allí se proyectan principalmente filmes vanguardistas franceses y soviéticos.

Posteriormente (1930) Buñuel ha realizado un segundo filme, *L'age d'or*

CASALS, PAU (1876-)

Músico y compositor catalán de fama internacional, autor de numerosas composiciones para violoncelo y piano, para violoncelo, violín y piano, y también para

orquesta. En 1919 fundó su propia orquesta, que lleva su nombre.

CAOBA, LA (??-)

Prostituta andaluza que, implicada en un turbio asunto de drogas, (concretamente, cocaína) recurrió al dictador Primo de Rivera, al parecer amante suyo. El dictador ordenó al juez Prendes Pando que la dejara en libertad, y al negarse este a hacerlo, le destituyó tanto a él como al presidente del Tribunal Supremo, que lo apoyaba. Miguel de Unamuno, que protestó públicamente ante tal escándalo, fue confinado junto a otros «desafectos al régimen» a la isla de Fuerteventura.

La Caoba era una bellísima andaluza de vida muy azarosa, especializada en contactos militares y ocasional participante de las distracciones del dictador. Dedicábase por entonces al tráfico de drogas y fue denunciada por un familiar de uno de los perjudicados con la mercancía. Acude entonces a don Miguel, quien dirige al juez encargado del sumario un ruego escrito para la liberación de la encausada. Al negarse el juez —que da cierta publicidad al asunto— recibe inmediatamente el apoyo de don Buenaventura Muñoz, presidente del Tribunal Supremo. El dictador traslada al juez y destituye al presidente; lo que es peor, airea el asunto en una de sus notas oficiosas.

La protesta se hace general; en ella se distinguen el diputado republicano de Valencia, Rodrigo Soriano, y el vicerrector de Salamanca, Miguel de Unamuno. Uno y otro son confinados a la isla canaria de Fuerteventura; Unamuno, además, queda suspendido de empleo y sueldo, en su cátedra. Protestas en masa de los intelectuales: el dictador replica públicamente —jamás lo hiciera— y, además, clausura el Ateneo de Madrid por primera vez desde su fundación. Se expedia a los catedráticos señores Jiménez Asúa y García del Real; se procesa al profesor de Granada Fernando de los Ríos. Intelectuales y juristas abandonan en masa las ilusiones que, como casi todos los grupos rectores del país, habían puesto en la dictadura; he aquí la fatal consecuencia del estúpido proceso... (Ricardo de la Cierva)

AUTOGIRO

El aparato se patentó el 1 de junio de 1920, aunque el último prototipo no fue terminado hasta 1924. Su inventor, Juan de la Cierva i Codorniu, consiguió el apoyo de la Aeronáutica Militar y el uso del túnel aerodinámico del laboratorio de Cuatro Vientos. Ni el primer ni el segundo prototipos (construidos en 1922) llegaron a despegar. Fue el 9 de enero de 1923 cuando el autogiro C-4 realiza su primer vuelo a 4 m de altura, en un recorrido de 200 m alrededor del campo. El 31 de ese mismo mes se realiza otro vuelo, ya más serio: 4 km en circuito cerrado, a 28 m de altura, en 3 min 28 s.

➤ El 12 de diciembre el autogiro C-6 recorre los 12 km que separan los aeropuertos madrileños de Cuatro Vientos y Getafe, en 8 min 12 s.

➤ En octubre de 1925 se realizan nuevas pruebas oficiales en Gran Bretaña, a petición del comité de la Scientific Researches. La Cierva también expone su invento ante la Royal Aeronautical Society.

➤ En 1926 se funda la compañía The Cierva Autogiro Co Limited, que vende autogiros biplazas a 900 libras (32.400 ptas.).

➤ El 18 de septiembre de 1928, para dar publicidad a su invento, cruza el canal de la Mancha, llevando como pasajero a Henri Bouché.

➤ Las ventajas del autogiro son que, al poseer una hélice horizontal, puede elevarse y aterrizar con poca velocidad, y casi verticalmente. Puede que sea útil a algún investigador aventurero para entrar o salir de un centro de sectarios, o ser usado como un medio de desplazamiento exótico por algún cerebro del mal.

CIERVA, JUAN DE LA (1896-)

Ingeniero e inventor, diseñador del aparato volador conocido como el autogiro (antepasado del helicóptero). Por él se le ha concedido el Gran Premio de la Sociedad Francesa de Navegación Aérea (1926), el

premio Lahan (1928) y el gran premio Deutsch de la Meurthe (1929).

COMPANYS, LLUÍS (1883-)

Periodista y abogado catalán, que en los años veinte se ha hecho famoso en Barcelona por defender a procesados anarquistas cobrando honorarios simbólicos. Posteriormente conocerá a «l' Avi» (Macià) y empezará a interesarse por la política...

CONDE, CARMEN (1907-)

Periodista y poetisa precoz, publica su primer artículo de prensa a los 15 años. Gran amiga de poetas como Miguel Hernández y Rubén Darío, publica su primer libro de poesía, *Brocal*, en 1929.

DALÍ, SALVADOR (1904-)

Pintor. Estudió en Madrid y posteriormente completó su formación en París. Empezó como puntillista, pero tras recibir la influencia del italiano Chirico y del constructivismo se adhiere (en 1929) al movimiento surrealista.

DATO, EDUARDO (1856-1921)

Político conservador, varias veces ministro, alcalde de Madrid, presidente del Congreso y del Consejo de Regencia. Murió asesinado siendo jefe de Gobierno.

DURRUTI, BUENAVENTURA (??-)

Anarquista revolucionario, firme partidario de la destrucción del Estado. Junto a su inseparable compañero Francisco Ascaso comete una serie de atentados y golpes de mano legendarios, siendo los más famosos el asesinato del arzobispo de Zaragoza (1923), el fallido atentado contra el rey Alfonso XIII en París (1924) y el asalto al Banco de España de Gijón. Posteriormente huyen de España, y tras vagar una temporada por América Latina abrirán una librería anarquista en París. En 1930 cuatro países lo tienen condenado a muerte.

Era un héroe indomable, una bella cabeza imperiosa que eclipsaba a todas las demás, que sabía reír como un niño y llorar ante la tragedia humana. (Ilya Ehrenburg)

FALLA, MANUEL DE (1876-)

Compositor andaluz, autor de zarzuelas y obras sinfónicas como *El retablo de Maese Pedro*, *El amor brujo*, *La vida breve* y *El sombrero de tres picos*.

FRANCO, FRANCISCO (1892-)

Militar, destinado en Marruecos desde 1912, donde en rápida sucesión se convierte en el más joven capitán, comandante, coronel y general del ejército español, haciéndose un nombre por su valor y buena suerte bajo el fuego enemigo, y por montar un caballo blanco siempre que entra en combate. Manda la Legión desde 1923 a 1927, y llega a enfrentarse verbalmente con Primo de Rivera cuando el dictador, en 1924, se plantea la posibilidad de poner fin a la guerra de Marruecos. Es un tipo bajito, de barriga incipiente, sin inclinaciones políticas definidas y que no fuma, no bebe, nunca se le ve con mujeres y que (en la década de los 20) no parece muy religioso...

El hombre menos sincero que he conocido nunca...
(John Whitaker)

Parece un médico de cabecera con mucha práctica, sorprendentemente satisfecho de sí mismo, en cuya intrincada mente es imposible penetrar. (Sir Samuel Hoare)

FRANCO, RAMÓN (1896-)

Aviador y militar, que en 1926 es el primero en atravesar el Atlántico Sur desde Palos de Moguer hasta Buenos Aires (10.120 km) a bordo del hidroavión Plus Ultra, con tres tripulantes más, en un vuelo de casi 62 horas. Republicano convencido, incluso revolucionario, en 1930 «bombardea» con folletos republicanos el Palacio Real de Madrid.

GAMPER, HANS (JOAN) (1877-1930)

Deportista y filántropo suizo, fundador junto con un grupo de ciudadanos suizos e ingleses residentes en Barcelona del club de fútbol (perdón, *foot-ball*) Barcelona. El club tiene su campo en la calle Industria, y los espectadores suelen sentarse en las barras que delimitan el campo. Desde la calle aquello parece una exposición de traseros colgantes, de ahí el mote por el que pronto se conocerá a los seguidores del equipo: *culés* (culones).

GARCÍA LORCA, FEDERICO (1898-)

Poeta y comediógrafo andaluz, autor tanto de obras líricas: *Libro de poemas* (1921), *Canciones* (1924), *Romancero gitano* (1928); como de obras teatrales: *Mariana Pineda* (1925). Es gran amigo de Dalí, Buñuel y Falla.

GAUDÍ, ANTONIO (1852-1926)

Arquitecto catalán, autor de numerosas obras entre las que destacan el Parque Guell y el templo expiatorio de la Sagrada Familia (inconcluso). Considerado un genio ya por sus contemporáneos, vive exclusivamente para su trabajo.

Su personalidad estaba atravesada por un orgullo y una vanidad mórbidos e insolubles. En un país donde la mayor parte de las cosas siguen por hacer y lo poco que se ha hecho corre el peligro de que lo derriben o lo dejen sin terminar, nuestro arquitecto tenía una originalidad innata, y trabajaba como si la arquitectura hubiera comenzado en el momento mismo en que él hizo su aparición sobre la tierra... (Rafael Puget)

GÓMEZ ORTEGA, JOSÉ (JOSELITO) (1895-1920)

Torero, hijo menor del famoso «Gallo», también torero. Verdadero maestro de la tauromaquia, era un artista tanto en las suertes de capa como en las banderillas o las de muleta. De él se decía que «le duraban poco los toros». Murió en Talavera de la Reina a consecuencia de una mala cornada, posiblemente por confiarse demasiado.

GORKIN, JULIÁN (JULIÁN GÓMEZ) (1901-)

Comunista, hijo de un carpintero analfabeto de fuertes sentimientos republicanos. Se hace comunista en 1921, fascinado por las noticias que llegan desde Rusia. Marcha a Francia, donde es expulsado por la policía, teniendo que pasar a la clandestinidad, editando un periódico comunista y actuando como representante del Komintern entre los exilados españoles por el régimen de Primo de Rivera. También se le ordena que organice un atentado contra el dictador, aunque

luego se revoca la orden. Su relación con Moscú se va deteriorando con los años, debido a su apoyo a Trosky frente Stalin a finales de los 20. Finalmente descubre que es espiado por la policía secreta rusa, la GPU, y rompe con el partido en 1929.

GRANERO, MANOLITO (??-1922)

Torero de origen valenciano, famoso tanto por su arrojo ante el toro como por su conducta personal, pues es de moralidad intachable, extremadamente religioso y muy caritativo. El 7 de mayo de 1922 es corneado y muerto por un toro llamado *Poca-Pena*, que le destroza la cabeza ante el horror del público.

Tras su muerte se habló de su posible beatificación.

GUERRERO, MARÍA (1868-1928)

Actriz madrileña, discípula de la célebre Teodora Lamadrid. Empezó a hacerse famosa con la interpretación de las obras de Echegaray, consolidándose con las de los clásicos españoles y el teatro de Benavente.

IBARRURRI, DOLORES (1894-)

Comunista de origen vasco, apodada «la Pasionaria». De joven era católica devota, y la llamaban Dolores «la sardinera» porque recorría los pueblos vendiendo las sardinas que llevaba en una gran cesta de mimbre, sobre la cabeza. Pero se casó con un minero de Asturias, y cambió su devoción a la Virgen por la de la revolución del proletariado. Fanática, apasionada, a veces casi mística, es adorada por los trabajadores y odiada por la clase media. Se rumorea que en cierta ocasión le había cortado la garganta a un cura con sus propios dientes. Siempre viste de negro, y ha sido encarcelada numerosas veces. En 1930 es elegida miembro del Comité Central del Partido Comunista.

IGLESIAS, PABLO (1850-1925)

Sindicalista, padre de los socialistas españoles. De profesión tipógrafo, sufrió su primer arresto por motivos políticos en 1882. Era jefe del Partido Obrero Socialista y el fundador del sindicato de la Unión General de Trabajadores (UGT). Fue nombrado diputado republicano a las Cortes en 1910, hay quien

dice que imitando los fraudes electorales de sus rivales políticos. También es colaborador habitual de varios periódicos (*La Nueva Era*, *El Globo*), así como del semanario *El Socialista*. Según los que lo tratan es venerable, paciente e incorruptible.

KOENING, BARÓN DE (??-)

Aventurero centroeuropeo de dudoso pasado. Algunos lo consideran austriaco, otros alemán. Según parece ejerció de espía en Barcelona durante la Gran Guerra, y terminada esta, no vaciló en ponerse al servicio del Sindicato Libre, la tapadera con la que la patronal hace la guerra a los anarquistas. Junto a su banda de aventureros internacionales, el Barón de Koenig ofrece su protección y sus servicios de extorsión, chantaje y asesinato al mejor postor. Su mano derecha (y su contacto con el gobierno) es un exinspector de policía llamado Bravo-Portillo.

LAUBURU, JOSÉ ANTONIO

Doctor en Farmacia, escritor de teología, famoso por sus fogosas prédicas. A sus conferencias y ejercicios espirituales solamente acuden católicos convencidos.

LARGO CABALLERO, FRANCISCO (1869-)

Sindicalista y político. Sufrió prisión varias veces por motivos políticos, siendo condenado a muerte en 1917. Se le conmutó la pena por la de cadena perpetua, siendo amnistiado más tarde para ocupar un puesto en el Concejo madrileño. De profesión yesero, ha pasado la mayor parte de su vida como funcionario de sindicato, dedicándose a hacer proyectos de obra social y negociar con la patronal de Madrid. Ha sido nombrado sucesor de Pablo Iglesias a la muerte de este.

LERROUX, ALEJANDRO (1864-)

Periodista y político, fundador del Partido Republicano Radical. A principios de siglo se había hecho famoso en Barcelona como revolucionario, y se le daba el mote de «el emperador del Paralelo». Pero los años han enfriado su pasión y su demagogia, convirtién-

dolo en un político astuto y corrompido, enriquecido por sus negocios y dispuesto a pactar y a dejarse sobornar. No obstante, en 1930 sigue siendo una figura clave del movimiento republicano español.

Jóvenes bárbaros de hoy: entrad a saco en la civilización decadente y miserable de este país sin ventura; destruid sus templos, acabad con sus dioses, alzad el velo de las novicias y elevadlas a la categoría de madres para virilizar la especie... (Alejandro Lerroux en 1906)

MACHADO, ANTONIO (1875-)

Poeta andaluz, autor de obras como *Soledades* (1903-1907), *Campos de Castilla* (1912), *Nuevas canciones* (1924). Es un hombre humilde, melancólico, de profunda sensibilidad y republicano convencido.

...Soy, en el buen sentido de la palabra, bueno...

MACIÀ, FRANCESC (1859-)

Militar y político catalanista e independentista, apodado cariñosamente «l' Avi» (el Abuelo). Teniente coronel de Ingenieros, renunció a su carrera militar en 1907. Se pasará toda la época de la dictadura de Primo de Rivera conspirando en Francia, América Latina y Moscú, con el fin de organizar una revuelta armada en Cataluña.

MARCH, JUAN (1884-)

«Financiero» millonario, posiblemente el hombre más rico de España a finales de los años veinte. Ha sabido formar un auténtico imperio monopolizando el contrabando de tabaco desde Mallorca (su isla natal), tabaco fabricado ilegalmente en fábricas argelinas. Calificado por sus contemporáneos de aventurero de los negocios y contrabandista, ha logrado eliminar físicamente a sus competidores en el mundo del hampa, corromper jueces y controlar a los políticos (pagándoles sus «pecadillos»... y chantajeándoles después).

Además del contrabando, el soborno, la extorsión y el asesinato su «área de acción» incluye el fraude y la estafa, pues de cuando en cuando tiene la costumbre de hundir los barcos de la compañía Transmediterránea (propiedad suya) para cobrar el seguro. Su fortuna en 1930 se estima en 20 millones de libras esterlinas.

... el arma suprema de March era la corrupción, que desde las casetas de los carabineros ascendía hasta los despachos ministeriales... (Indalecio Prieto)

MARQUES LÓPEZ, FRANCISCA (RAQUEL MELLER) (1888-)

Cantante y actriz, que ha popularizado la canción española en París y Nueva York. Su primer gran éxito tuvo lugar en el Teatro Arnau de Barcelona en 1911, convertido gracias a ella en el *café concert* de moda del Poble Nou. En 1920 debutó en el Olympia de París, y apenas 8 años más tarde ya era el ídolo de la capital francesa. Similar éxito tuvo posteriormente en Estados Unidos.

MARTÍNEZ ANIDO, SEVERIANO (1862-)

Militar y político, famoso por su crueldad y mano dura como gobernador de Melilla. De 1920 a 1922 es gobernador civil de Barcelona, apoyando a los rompehuelgas contratados por la patronal y reprimiendo duramente el movimiento obrero, en especial anarquista. Apoya la creación de un sindicato favorecido por el Gobierno, llamado El Sindicato Libre y crea un cuerpo de policía especial, el Somatén (nombre de una fuerza no regular de catalanes que luchó contra Napoleón). En 1922, no obstante, tiene que dimitir de su cargo al encontrarse pruebas de su relación con el asesinato del líder anarquista Salvador Seguí.

Con estos antecedentes, no es de extrañar que Primo de Rivera le ofreciese el Ministerio de la Gobernación (equivalente a nuestro Interior) en 1924, lo cual es considerado (con mucho acierto) como una provocación y una advertencia para los sindicalistas.

En 1928 desempeña interinamente la cartera de Guerra durante la enfermedad de Juan O'Donnell, cuyo puesto ocupa al morir este.

MAURA, ANTONIO (1853-1925)

Político mallorquín. Hijo de un empresario fabricante de curtidos, estudió Leyes en la Universidad de Madrid. Ya en 1881 fue nombrado diputado a Cortes,

mientras se hacía un nombre como abogado. En 1890 ya es ministro de Ultramar, y a partir de ahí su carrera sería imparable, siendo denominado, con razón, el alma del partido conservador. Destaca especialmente como orador, al parecer gracias a su particular afición a los clásicos castellanos.

MILLÁN ASTRAY, JOSÉ (1889-)

Militar, creador y organizador en 1920 de la Legión Española, también conocida como el Tercio. Se trata de una fuerza de choque compuesta principalmente por voluntarios españoles, aunque hay en menor cantidad soldados portugueses, franceses, alemanes y de otras nacionalidades; y que toma como modelo la famosa Legión Extranjera Francesa.

MIRÓ, JUAN (1893-)

Pintor abstracto catalán, influenciado por Vang Gogh, Cézanne y Matisse, así como por los cubistas franceses.

MOLA, EMILIO (1887-)

Militar nacido en Cuba, que sirvió en Marruecos al mando de las tropas nativas (los Regulares), distinguiéndose en la defensa de Dar Akobba. En 1930 es nombrado director general de Seguridad, ganándose la enemistad de los intelectuales de izquierdas. («Fusilad a Mola» es un grito habitual entre los alborotadores políticos de 1930-31).

MUÑOZ GRANDES, AGUSTÍN (1896-)

Militar, famoso como tantos otros por la guerra en Africa. Conocido especialmente por haber organizado la evacuación de las tropas españolas de la Gomara (Marruecos) en 1924.

NILES DEL RÍO, MAGDALENA (IMPERIO ARGENTINA) (1901-)

Bailarina, cantante y actriz argentina. Niña prodigio, debutó a los siete años en las variedades con el nombre de Petite Imperio, cambiando posteriormente de seudónimo. A los catorce años ya actuaba en el Teatro Romea de Madrid.

ORTEGA Y GASSET, JOSÉ (1883-)

Filósofo, profesor y publicista de tendencias republicanas, miembro fundador de la agrupación Al servicio de la República.

PESTAÑA, ÁNGEL (1881-)

Anarquista de origen leonés, activo miembro de la CNT barcelonesa. Gran aficionado a la lectura, goza de una amplia (y autodidacta) cultura. Director del diario *Solidaridad Obrera*, representa la tendencia moderada del anarcosindicalismo. La dictadura de Primo de Rivera lo encarcelará de 1924 a 1927.

Era un hombre bajo, esquelético, con la huella de la tuberculosis en un rostro pálido de ojos vivísimos y angulosidad de pómulos. Cojeaba un poco a consecuencia de la explosión de un barreno en sus tiempos de minero, y hablaba parcamente, con acento seguro y dicción clara, aunque reservada y recelosa... (Vilá-San Juan)

PEROJO, BENITO (1894-)

Actor y director de cine, intérprete del personaje cómico llamado «Peladilla» (inspirado en Charlot). Obras suyas como director son: *El negro que tenía alma blanca* (1927), *Corazones sin rumbo*, *El tesoro de los Menda* (1930).

PICASSO, PABLO RUÍZ (1881-)

Pintor andaluz,, afincado en París desde 1904. Su obra, enormemente variada, ha recibido influencias de Toulouse-Lautrec, Steinlen, Gauguin, Van Gogh y la escuela impresionista, entre otros. Ha pasado por diferentes etapas pictóricas, aunque desde 1925 coquetea con el surrealismo.

PORTELLA, CONSUELO (CHELITO) (1886-1929)

Artista cubana, que ha cultivado preferentemente las variedades, en especial el llamado cuplé, de carácter frívolo, que sabe matizar con un marcado aire picaresco. Debutó en Madrid en 1905, con tan solo

19 años. Su éxito radica en que (según los expertos) «sabe decir lo más atrevido con el aire más inocente, y, en contrapartida, la frase más inocente con el aire más procaz». Sin embargo, poco a poco su estrella se fue apagando, hasta morir en Madrid en 1929, a los 43 años, cuando su espectáculo contaba con escaso éxito.

PIQUER, CONCHA (1907-)

Cantante y actriz valenciana, una de las principales figuras del género de variedades.

PRIMO DE RIVERA, MIGUEL (1870-1930)

Militar. Sirvió en Marruecos, Cuba y Filipinas. En 1923, siendo capitán general de Cataluña escribe el llamado «Manifiesto de Barcelona», en el que, a la cabeza de un grupo de generales, presenta un auténtico ultimátum al Gobierno, al estilo de los «pronunciamientos» del siglo XIX. El rey le encarga la formación de un gobierno, y él crea un Directorio militar con el que gobierna hasta enero de 1930, tras «dos mil trescientos veintiséis días de inquietud, de responsabilidad, de trabajo» (según sus propias palabras). Se autoexila a Francia, muriendo en el Hotel Pont Royal de París unos meses más tarde.

Era patriótico, magnánimo, comprensivo y tolerante, y había demostrado su valor físico y moral en Cuba, Filipinas y Marruecos. Una vez entró en un teatro y se puso a fumar, aunque en todas partes había letreros proclamando que estaba prohibido hacerlo: cuando le informaron de esto, se levantó y declaró con el cigarro en la mano: «Esta noche todo el mundo puede fumar». Era viudo, y podía pasarse meses trabajando intensamente para desaparecer luego un fin de semana y dedicarse a bailar, beber y hacer el amor con gitanas guapas. Podía vérselo casi solo por las calles de Madrid, embozado en una capa, recorriendo los cafés, y al volver a casa a veces daba un comunicado locuaz en el que se notaban los efectos del alcohol, lleno de metáforas inesperadas y confidencias embarazosas, que tal vez tendría que cancelar a la mañana siguiente. Deseaba gobernar España como un déspota ilustrado, pero en

una época en la que el despotismo solamente podía durar si era brutal. (Hugh Thomas)

PRIETO, INDALECIO (1883-)

Periodista y político, director del periódico *El Liberal de Bilbao* y miembro destacado del Partido Socialista. Enemigo de Largo Caballero (que se inclina más hacia el comunismo), es popular entre la clase media, y sus adversarios le critican afirmando que parece más un miembro ilustrado de las clases altas que un dirigente obrero. Sea como fuere, se opuso en su momento a la colaboración socialista con el gobierno de Primo de Rivera.

La primera cualidad de Prieto es su corazón. He conocido pocas personas, muy pocas, más sacrificadas, más compasivas, más desinteresadas que Prieto. (Miguel Maura)

RAMÓN Y CAJAL, SANTIAGO (1852-)

Investigador médico, premio Nobel en 1906 por sus estudios y descubrimientos acerca del funcionamiento del cerebro humano. Según los que le conocen, es despistado, le encanta leer publicaciones infantiles y es muy pesado como profesor.

RODRÍGUEZ LAFORA, GONZALO (1886-)

Prestigioso médico psiquiatra, posiblemente el más brillante neuropsiquiatra de España. Estudió en Madrid, Berlín y Múnich, colaborando con Kraepelin y Alzheimer. En 1910 fue nombrado director del laboratorio anatomopatológico de Washington, donde alcanzó fama mundial al realizar importantes descubrimientos sobre la epilepsia. Es jefe del Laboratorio de Fisiología Experimental del Sistema Nervioso en el Instituto de Investigaciones Biológicas de Ramón y Cajal, vicesecretario del Patronato Nacional de Anormales y director del Laboratorio de Fisiología y Anatomía de los Centros Nerviosos de Madrid. Además, es un infatigable articulista, escritor y conferenciante.

También encuentra tiempo (nadie sabe cómo) para ejercer la psiquiatría a nivel particular. Contratarlo es caro, pero puede tratar gratis a algún paciente si su dolencia le llama la atención. En 1925 creó su propio sanatorio neuropático, donde aplica los tratamientos de psicoanálisis, malarioterapia, vacuna antitífica y la narcosis prolongada.

ROMERO DE TORRES, JULIO (1879-1930)

Pintor andaluz, del que dicen que «supo pintar como nadie a la mujer cordobesa». En sus 36 años de vida artística ha pintado 500 cuadros, todos ellos muy apreciados por los entendidos, pese a que los vanguardistas lo acusan de ser arcaizante.

RUIZ MORAGAS, CARMEN (1898-)

Actriz teatral de extraordinaria belleza, casada en 1917 con el torero mexicano Rodolfo Gaona, del que se separó a los pocos años. Aparte de sus éxitos teatrales, es famosa por ser una de las muchas amantes del rey Alfonso XIII, con el que ha tenido dos hijos (Leandro y María Teresa).

SANJURJO, JOSÉ (1872-)

Militar, posiblemente el general más famoso de España a finales de los años 20. Le apodan «el León del Rif», pues en Marruecos alcanzó sus mayores éxitos: fue gobernador militar de Melilla y el responsable del victorioso desembarco español en la bahía de Alhucemas. Desde 1925 hasta 1928 desempeña el cargo de alto comisario en Marruecos, siendo a continuación nombrado director general de la Guardia Civil. Sus contemporáneos lo consideran «valiente, buen bebedor y galanteador».

SEGUÍ, SALVADOR (??-1921)

Líder anarquista moderado, apodado «el Noi del sucre» (el Chico del azúcar) porque trabajaba en una azucarera. Gran orador, es un enemigo acérrimo de la violencia indiscriminada. Tanto Seguí como su abogado Layret son asesinados en las calles de Barcelona por pistoleros a sueldo del gobernador civil, Martínez Anido.

UNAMUNO, MIGUEL DE (1864-)

Filósofo, novelista, poeta, dramaturgo, ensayista y filólogo. Desde 1891 es catedrático de Lengua y Literatura Griegas en la Universidad de Salamanca, de la que fue nombrado rector en 1901. En febrero de 1924 es deportado por el Gobierno a la isla de Fuerteventura (ver «La Caoba»), trasladándose al año siguiente a Francia. Vuelve a España tras la caída del dictador Primo de Rivera, en febrero de 1930. Algunas de sus obras son: *Niebla* (1914), *La tía Tula* (1921), *De Fuerteventura a París* (1925, poesía).

UZZCUNDUN, PAULINO (1899-)

Boxeador vasco. Era leñador cuando decidió marcharse a París para dedicarse al boxeo, abriéndose paso rápidamente. Pronto es campeón de España y de Europa (arrebátandole el título al italiano Spalla en 1926), combatiendo casi siempre victoriosamente tanto en Europa como en Estados Unidos. Su mejor combate se produce en La Habana, donde vence por K.O al campeón cubano, Antolín Fierro, ¡tras diez segundos de combate!

ZAMACOIS, EDUARDO (1873-)

Escritor de origen cubano, especializado en «novelas galantes» (es decir, de carácter erótico, en ocasiones casi pornográfico). Algunas de sus obras son: *Incesto*, *Tik-Nay*, *Memorias de una cortesana...* Evidentemente, no es un escritor excesivamente bien visto en determinados ambientes...





CRIMEN Y CASTIGO

*«... estas normas penitenciarias han de permitir a la legislación penal española, tan calumniosamente tachada de cruel, ocupar puesto de honor entre las más humanitarias...»
(de la Exposición de motivos del Código Penal de 1928)*

Uno de los mayores problemas con los que se enfrenta un Guardián es conocer las leyes vigentes en una determinada época y en un cierto estado (en este caso el Reino de España durante los años veinte) para saber, de esta manera, que es *lo que pueden hacer y lo que no* los investigadores durante la partida. Como *poder hacer*, pueden hacer lo que quieran, que para algo esto es un juego de rol. Sin embargo, también es cierto que algunas de las acciones que llevan a cabo los *personajes jugadores* durante la partida suelen rozar los límites de la legalidad, cuando no se trata directamente de flagrantes delitos. Aquí no vamos a juzgar sus acciones, ni mucho menos condenarlas, ya que la imaginación nunca delinque. El juicio y la condena de los investigadores debe ceñirse, justamente, al juego y, por ello, es poder del Guardián el hacerlo o no.

Pero debe recordarse que, en este caso, los investigadores se encuentran en un lugar donde las leyes también tienen su importancia, y, aunque el respetarlas o no se puede considerar opción de cada uno, lo cierto es que el cometer un delito en una ambientación histórica tan definida como esta, también tiene sus consecuencias. De este modo, el incorporar un pequeño sistema de *crimen y castigo* al juego puede enriquecer mucho la ambientación, proporcionar nueva e interesante información al Guardián, y ampliar considerablemente los horizontes de las partidas: la persecución, captura y juicio de los investigadores pueden constituir el eje de una trepidante campaña (que quizás culmine con la fuga o muerte de los prisioneros...). Seguramente, hasta ese momento los investigadores se habrán enfrentado a todo tipo de monstruos durante las partidas que hayan jugado. Pero las criaturas de los Mitos no son nada comparados con el Leviatán de la justicia de la época.

En este capítulo se intenta presentar un sistema para la investigación de los delitos cometidos por los investigadores, el juicio y, en su caso, condena y cumplimiento de la misma. En todo momento se ha intentado respetar un equilibrio entre jugabilidad y rigor histórico. Así, el sistema de investigación y juicio son completamente ficticios, excepto en algunos detalles, ya que no se trata de dar lecciones magistrales sobre la criminología y el derecho procesal de la época; pero todos los delitos y sus respectivas penas son rigurosamente históricos, ya que nada de lo que se hubiera podido inventar habría superado a la propia realidad. Para acabar, hay que tener siempre presente una cosa: a pesar de todas las reglas y leyes que se puedan presentar, la última palabra sobre su aplicación la tiene el Guardián, y ese es un poder muy grande...

LOS CÓDIGOS PENALES DE LOS AÑOS 20

En España durante los años veinte estuvieron vigentes dos códigos penales bien distintos. El primero, que databa de 1870, estuvo en vigor hasta 1928, habiendo sufrido varias reformas parciales, entre ellas la de 1923. A partir de ahora nos referiremos a él como CP23 (Código Penal de 1923), aunque en puridad debería llamarse Código de 1870. El segundo código, promulgado bajo los auspicios de la dictadura de Primo de Rivera, de talante muy diferente, es el aprobado en 1928 (CP28). Estuvo vigente hasta el 15 de abril de 1931 (segundo día de la II República), momento en el que se decidió anularlo y volver al de 1870, que ha estado vigente, aunque profunda y sucesivamente reformado, prácticamente hasta nuestros días.

Eran dos códigos penales bien distintos. Frente al primero se dice, y ya se decía en su momento, que el

segundo era mucho más totalitario y duro. No vamos a entrar en polémicas de historia de Derecho, que para eso ya están los historiadores, pero hemos de señalar que el Código Penal de 1928 no siempre era tan severo como el anterior: a veces menos y a veces más. Basta comparar las penas de la mayoría de delitos que aquí presentamos, aunque sí es cierto que dejaba menos margen de libertad al juez, erradicaba la institución del jurado popular y perseguía con mayor rigor los delitos «contra la religión del Reino». Pero también introducía algunas novedades legislativas destacables: un tratamiento más *científico* de la locura, la posibilidad de no cumplir condena si esta era igual o inferior a 2 años de prisión (con el anterior código era de 1 año) y no se tenían antecedentes penales previos, y los llamados *bonos de cumplimiento de condena* (posibilidad de rebajar la cantidad de pena a cumplir por buen comportamiento).

A nivel de juego, interesa esta *dualidad legislativa* tanto por la documentación histórica como para resolver el llamado concurso de Derecho, es decir, ¿qué sucede cuando se comete un delito bajo un código penal pero se es juzgado por otro? Por ejemplo, un investigador mata un hombre en 1927 (delito de homicidio), es detenido, pero no es juzgado hasta 1929 (la lentitud de la justicia ya estaba a la orden del día en aquellos años) cuando ya estaba vigente otro código penal. La solución que proponemos, algo más sencilla que la real, es que se aplique el código penal que resulte más favorable al acusado, es decir, el que castigue el delito en cuestión con una pena menor. En caso de duda, siempre se puede dejar que sea el investigador condenado el que elija. No obstante, de 1919 a 1927 aplicaremos el CP23. De 1928 a 1931, el CP28.

¡RODEEN LA CASA!

Investigación del crimen y captura de los sospechosos

Hay cuatro requisitos previos para que un investigador (o un *personaje no jugador* cualquiera) sea juzgado y condenado por un delito:

1. Que se cometa un delito:

Sobre esto no vamos a explicar gran cosa, ya que suele venir con la propia partida. El Guardián simplemente dejará que fluyan los acontecimientos. En este suplemento se da bastante información como para que, al menos él, sepa lo que es delito y lo que no. Tampoco estaría mal que dejara consultar parte de la información de este capítulo a los investigadores que tuvieran algún porcentaje en la habilidad de Derecho (por ejemplo, un abogado).

Por cierto, tampoco es necesario que sean los propios investigadores los que cometan el delito; quizás, por un error de las autoridades, se les confunda con los auténticos delincuentes. Estos fatales malentendidos ocurren (perdón, *ocurrían*) con más frecuencia de la que parece.

2. Que el delito sea investigado y que la persona que lo investigue llegue a la conclusión de que los autores han sido los investigadores:

Puede decidirlo el Guardián, si los investigadores llegan a averiguarlo, o puede usar el sencillo sistema que proponemos a continuación: partiendo de que la policía tiene un 25% de base para investigar y descubrir al delincuente, se aplicarán los siguientes modificadores:

- ⑨ De -10 hasta +30, según la gravedad del delito cometido y la repercusión pública que este haya tenido. No es lo mismo que se cometa un pequeño hurto (-10), al que la policía apenas prestará atención, que se cometa el asesinato de alguien muy importante (+30). En este último caso, la policía pondrá todos los medios posibles para averiguar quién es el culpable, ya que, de no conseguirlo, la reputación del cuerpo puede quedar en entredicho ante la opinión pública.
- ⑨ De -10 hasta +30 según las pruebas e indicios que los delincuentes pueden haber dejado. -10 supone que no solo no han dejado ninguna prueba real sino que, por el contrario, han llenado el lugar de pistas falsas que pueden confundir a la policía. El otro extremo, +30, supone que los autores lo han hecho realmente mal: han cometido el crimen a plena luz del día, sin cubrir su rostro,

rodeados de testigos y, para colmo, han dejado el lugar lleno de huellas dactilares. En este punto habría que tener en cuenta las siguientes advertencias:

- El Guardián tomará buena nota de TODO lo que hacen y no hacen los investigadores en el momento de cometer el delito (usar guantes, cubrirse el rostro, recoger casquillos, etc...), así como de las circunstancias del mismo (de día, ante testigos, o de noche en un descampado). Ya que, a partir de sus acciones y de las circunstancias del delito, se puede determinar el número de pistas que dejan (y cómo las interpretará la policía), representado por estos segundos bonificadores. En este punto habrá que observar estrictamente la siguiente regla de oro: *Los investigadores harán única y exclusivamente lo que digan expresamente los jugadores, el Guardián no debe dar nada por supuesto, y no valen las acciones retroactivas.* Así, si después de atracar un banco comentan algo así como «por cierto, llevábamos la cara cubierta, era lógico...», mala suerte, pero con el fragor del tiroteo y la ilusión de su primer atraco, olvidaron ponerse las medias o el pañuelo, pues no lo dijeron en su momento.
- La medicina forense de aquella época conocía los análisis de sangre, aunque solo para determinar los grupos sanguíneos. No existían análisis tan fiables como los de ahora, que permiten determinar la identidad de una persona mediante el análisis del ADN de la sangre.
- La policía contaba con un archivo de huellas dactilares, aunque en este no estaban registrados todos los ciudadanos, sino únicamente los delincuentes. A partir del primer delito que cometan los investigadores sus huellas quedarán registradas si no las borraron o usaron guantes para ocultarlas. Este punto es uno de los justificadores de la regla opcional de *acumulando delitos y pruebas* que proponemos más adelante.

LA LEY DE FUGAS

Parte de la historia más negra de España, fue una de las «leyes» más tristemente famosa de la época y, aunque de ley tenía bien poco, también fue una de las más aplicadas para ciertos tipos de delitos (o delincuentes). Consistía en ejecutar (aunque la palabra correcta sería asesinar) directamente al presunto culpable (labor que, normalmente, quedaba en manos de la policía) sin ningún juicio previo. Luego se simulaba que el prisionero en cuestión había intentado huir y que la policía no había tenido más remedio que matarlo durante la refriega posterior a la fuga. Aunque la simulación del suicidio del prisionero también tenía un buen número de entusiastas partidarios entre las fuerzas del orden. Los expedientes que, pretendidamente, indagaban la muerte del huido hablaban lacónicamente de su «intento de fuga». Así fue quedando en el acervo popular la expresión «le han aplicado la ley de fugas», para referirse a este curioso procedimiento de «juicio rápido y gratuito».

Una vez determinados todos los bonificadores o penalizadores, habrá que sumarlos al porcentaje básico de la policía y realizar la tirada. Por ejemplo: 25% (base) +10% (por gravedad del delito, un atraco, es decir, robo con violencia) +10% (dejaron un par de pistas, testigos incluidos): total: 45%. Si la policía falla la tirada, por el momento no se pueden determinar a los culpables y el caso queda archivado provisionalmente. Si, por el contrario, la policía pasa la tirada sabrá quién ha sido... aunque capturar al autor ya es harina de otro costal (ver siguiente apartado).

NOTA: Obviamente, si los delincuentes son sorprendidos por la policía con las manos en la masa y no logran huir, según se desprenda de la propia partida, no hará falta ninguna tirada por parte de las fuerzas del orden.



REGLA OPCIONAL TRAS LA PISTA (ACUMULANDO PRUEBAS)

Puede que la policía falle en su primer intento de determinar quiénes son los culpables. Ya se ha dicho que, entonces, el caso quedaba archivado provisionalmente. Para representar esto y las pruebas que la policía va acumulando progresivamente contra los delincuentes, se puede dar a la policía un bonificador a su tirada de investigación para la próxima vez que investiguen un delito cometido por los mismos autores que el anterior. Este bonificador es la mitad de los bonificadores totales que tuvieron en la investigación del anterior delito. Luego, lógicamente, deberán añadirse los bonificadores normales, según se explicaba antes, para la nueva tirada y realizarla. Siguiendo el ejemplo anterior, la policía falla en la investigación del atraco, pero tendrá pistas para la investigación

del próximo delito que cometan los mismos autores. Esto hará aumentar un 10% su porcentaje base de **Investigación policial**, representando que se va dando cuenta de que hay un determinado número de pistas que coinciden.

Y así sucesivamente, el porcentaje de la policía irá aumentando en función del número de delitos cometidos y las pistas dejadas. Sin embargo, se recomienda que el porcentaje total de **Descubrir** que tenga la policía no supere en ningún caso el 90%, ya que la policía también es humana y tiene derecho a equivocarse.

3. Que se localice el paradero de los presuntos delincuentes:

Una vez determinada la autoría de los delitos, el siguiente paso es saber dónde se encuentran los delin-

cuentas. Para ello habrá que tener en cuenta las siguientes observaciones:

- ⑨ Si los delincuentes fueron interrogados, como sospechosos o testigos, durante la investigación policial y no han cambiado de dirección, la policía sabrá directamente dónde están (hay que ser ingenuo...).
- ⑨ Si, por cualquier causa, la policía no sabe donde están, tienen un porcentaje de averiguarlo igual al porcentaje que tenían para **Investigar** el último delito que cometieron. Cada mes que pase, la policía tiene derecho a una nueva tirada, pero con un -10% acumulativo. Si los penalizadores convierten el porcentaje de **Averiguar Paradero** (investigar el último delito) en una cifra igual o inferior a cero, representará que la policía habrá perdido la pista de los delincuentes, a menos que estos vuelvan a hacer de las suyas. Si los investigadores van dejando pistas, se anularán los penalizadores de la policía o, en casos extremos, pueden dar un bonificador a las fuerzas del orden.
- ⑨ Los delincuentes pueden intentar huir, preferiblemente a un país con el que España no tenga tratado de extradición de delincuentes (por ejemplo, el Marruecos francés). Pero para ello habrán de cruzar las fronteras por algún sitio, y puede que la policía ya esté sobre aviso.
- ⑨ La policía cuenta con ciertos medios, aunque no se pueden comparar a los de hoy en día, para intentar localizar a los delincuentes, como pueden ser, por ejemplo: el teléfono, el telégrafo, la difusión de pasquines (carteles) con la foto o el retrato robot de los delincuentes.

4. Que se detenga a los presuntos delincuentes:

Una vez se sabe el paradero de los delincuentes, solo queda capturarlos. Aquí aparece la oportunidad de una gran partida del estilo *la policía rodea la casa y os pide que depongáis vuestra actitud hostil*, con ensalada de tiros incluida. Aunque claro, los investigadores siempre pueden rendirse ya que, a estas alturas, la policía no se anda con chiquitas y dispararán a dar

(sobre todo si los delincuentes son considerados *muy peligrosos*).

Cuando los presuntos delincuentes sean capturados vivos, pueden pasar hasta 48 horas en las dependencias policiales, donde serán *debidamente interrogados* o pueden confesar sus crímenes (en teoría, durante este período tienen derecho a la asistencia de un abogado). Transcurrido este tiempo la policía (a través del Ministerio Fiscal), o un particular, deberá formular alguna acusación formal contra ellos o deberán ser puestos en libertad. De ser la primera, pasarán bajo custodia judicial. El juez decide, según la gravedad del delito y las pruebas que existan contra ellos, si los investigadores pueden salir en libertad condicional (con o sin fianza) o bien deben quedar en prisión provisional, en espera de que se celebre el juicio. Todo esto queda al libre criterio del Guardián, así como el importe de la fianza, de haberla.

VISTO PARA SENTENCIA

Resolución de juicios para sistemas basados en el Basic Roleplaying System

Para juzgar la inocencia o culpabilidad de los investigadores (o *personajes no jugadores*) pueden usarse tres sistemas:

Primer sistema: rol al ciento por ciento

Es decir, ignorar todo tipo de porcentajes y tiradas, e intentar recrear en una (o varias) sesiones de juego todo lo que puede ocurrir en un juicio. Es la opción más recomendable si el Guardián y sus investigadores son del tipo de jugadores que anteponen la interpretación de los personajes a la del resultado de los porcentajes. La partida se irá desarrollando emulando más o menos lo que sucede en un juicio, usando como guía alguna película o alguno de los consejos que se dan para el tercer sistema. Sin embargo, el Guardián tendrá que tener muy presentes las siguientes advertencias:

Tendría que permitir que todos los investigadores participaran en el asunto, aunque sea uno de ellos, o

un *personaje no jugador* en su caso, el abogado defensor. (Más que nada, para que el resto no se aburra...)

- ⑨ Deberá ser objetivo: el juez no sabe *todo* lo que el Guardián sabe.
- ⑩ Sería muy deseable que el papel de fiscal (acusador) lo llevara alguien que no fuera ni el Guardián ni uno de los jugadores. Lo ideal sería invitar para ello a algún amigo dispuesto a cooperar en esta partida, como *estrella invitada*. El Guardián debería reunirse con él antes para explicarle los pormenores del caso y las pruebas que pueda tener contra los investigadores.
- ⑪ No debería preocupar a nadie el que la sesión de juego no se parezca a un juicio *de verdad*, ni del conocimiento o desconocimiento de las leyes que pueda tener el Guardián o los jugadores. Lo verdaderamente importante es pasárselo bien.

Una vez desarrollada la partida, cuando todo el mundo haya dicho lo que tenía que decir, el Guardián, en su papel de juez, deberá declarar que el juicio ha quedado «visto para sentencia». Entonces deberá juzgar lo que crea más conveniente en función de la partida y declarará la inocencia o culpabilidad de los investigadores. De ser culpables, les impondrá la pena correspondiente según la siguiente sección.

Segundo sistema:

«Oiga señoría, que tenemos prisa»

Es un sistema completamente opuesto al anterior. Es decir, si los jugadores no están para tratos con la justicia, o si el Guardián piensa que una partida de este tipo puede cortar el ritmo de la campaña (*salvar al mundo es más importante*), todo puede decidirse con un par de tiradas de dados:

- ⑨ Para ello se determinará el porcentaje en **Derecho** que tienen el abogado defensor y el fiscal. Ello será en un principio a libre albedrío del Guardián que, sin embargo, deberá tener presente que no es lo mismo tener a un abogado del turno de oficio que acaba de empezar su carrera, que un avezado abogado que cobra unos honorarios astronómicos. Puede guiarse

por lo que piensen (o puedan) pagar los investigadores y por la gravedad del delito (según la fórmula que a delito más grave, mejor fiscal). Para determinar este porcentaje también puede usarse la tabla que aparece para tal fin en el tercer sistema.

- ⑩ Se hará una tirada enfrentada entre el abogado defensor y el fiscal. La comparación de los resultados según los seis posibles (Pifia, Fracaso, éxito Normal, éxito Difícil, éxito Extremo o éxito Crítico) respecto a su habilidad de **Derecho**, es el que gana el caso. En caso que ambos saquen el mismo resultado ganará aquel que posea la puntuación de habilidad más alta. De fallar la ambos la tirada, los acusados quedarán libres por falta de pruebas.

Ejemplo: Los investigadores no pueden pagarse un abogado, por lo que se les proporciona uno del turno de oficio (50%). Además, están acusados de matar a un diplomático extranjero, algo grave, por lo que un fiscal general decide llevar la acusación (90%). En el *juicio* el abogado defensor saca un 27, es decir, éxito Normal. Pero el fiscal saca un 43, éxito Difícil. Así, el fiscal gana el caso, los investigadores son declarados culpables y condenados por magnicidio (para determinar las penas, consultar la siguiente sección).

Tercer sistema:

«Que tengas pleitos y los ganes»

Este último sistema es más largo y complejo que los dos anteriores (aunque tampoco demasiado). Intenta ser un intermedio entre ambos y, a la vez, algo más riguroso y realista que estos. Al igual que en un juicio de verdad, hay dos fases claramente diferenciadas:

1. La prueba de los hechos (fundamentos de hecho)
2. La alegación del derecho (fundamentos de derecho)

En ambas fases, se recomienda encarecidamente que tanto los investigadores como el Guardián interpreten sus respectivos papeles igual que en el primer

sistema pero, a diferencia de este, cada logro obtenido se refleja en un bonificador que puede alterar el resultado final.

Además del fiscal y del abogado defensor pueden aparecer en el juicio más abogados (a criterio del Guardián):

- ⑨ La acusación particular: acusa en nombre de la víctima o, en su defecto, de sus familiares, (y no en nombre del Estado, a diferencia del fiscal). Esta acusación actúa independientemente del Ministerio Fiscal, pero también trata de que los acusados resulten culpables y condenados.
- ⑨ Un abogado defensor por acusado: cada abogado representa a uno de los acusados, pero entonces los *logros* de este (inocencia o culpabilidad) solo se aplicarán a su cliente.

NOTA: A partir de ahora, cuando se hable de las partes, debe interpretarse como una referencia a cada uno de los abogados que actúan en el juicio (acusador- defensor), aunque no sea del todo cierto legalmente.

Para determinar los porcentajes de las diferentes habilidades de los abogados (que serán muy necesarias para este sistema) puede usarse la siguiente tabla:

- ⑨ Abogado del turno de oficio (si el investigador o la víctima no puede pagar a otro): $40 + 2D10\%$ (entre 42% y 60%)
- ⑨ Abogado defensor / acusador particular (y peritos):
 - Porcentaje base: 50% (por 5.000 ptas. de honorarios)
 - + 10% por cada 10.000 ptas. adicionales a sus honorarios (máximo 100%)
- ⑨ Fiscal:
 - Porcentaje base: 55%
 - Grado (según la importancia del delito interviene un fiscal de mayor o menor grado): sumándole al porcentaje base un 10% si el delito es poco importante y hasta un 40% si el grado del delito es muy grave (máximo 95%).

NOTA: Si alguno de los investigadores es abogado y quiere defenderse él mismo (y/o defender a sus compañeros), utilizará (evidentemente) los valores que tenga en su Hoja de investigador.

PRIMERA FASE: LA PRUEBA DE LOS HECHOS

Esta fase trata de reproducir, precisamente, los hechos que deben probarse ante el juez. El Guardián deberá tener presente que el juez (o el jurado en el CP23), no saben lo que ha ocurrido. Decidirán única y exclusivamente en función de lo que se considere probado en el juicio. Por otra parte, las pruebas no aparecen *por generación espontánea*, por lo que el Guardián tendrá que acudir a las notas que haya tomado de la anterior partida. Así, si solo ha habido un testigo, solo podrá presentarse uno en el juicio.... a menos que encuentren a alguien dispuesto a prestar un falso testimonio, claro.

Puede usarse como base las pruebas que logró reunir la policía. Pero puede que no las reuniera todas, y que no todas las pruebas que reunió pueden valer para el juicio (algunas pueden haber sido obtenidas de una forma más que dudosa). Las pruebas que no



aparecen en el informe de la policía (por ejemplo, porque fueron ocultadas) necesitarán una Investigación previa para ser encontradas. El Guardián puede condicionar su obtención a una tirada de **Descubrir** por parte de quien las busque.

Las tiradas por habilidades son meramente indicativas. Si durante el desarrollo de la partida los investigadores realizan acciones que pueden sustituir a estas tiradas (por ejemplo, encuentran una prueba o interpretan a un abogado tan bien que no es precisa una tirada de **Persuasión**) el Guardián haría bien en darlas por válidas sin más. Para el caso en que se haya de valorar el resultado de la tirada (por ejemplo, la tirada final de **Persuasión**, que se puede convertir en un bonificador a los Puntos de Juicio), el Guardián puede dar él mismo el bonificador, o tirar 1D10 por cada 10% que se tenga en la habilidad (así, un **Persuasión** del 65% equivale a +6D10 a los Puntos de Juicio).

1. Antes de empezar la fase de pruebas, cada una de las partes ha de presentar una lista con las pruebas que quiere que se practiquen. Esta lista se da al juez, que decide sobre las pruebas a practicar (a discreción del Guardián, que deberá ser coherente y mantener un equilibrio). Luego, cada parte puede mirar las listas de pruebas que se han admitido a la otra parte y hacer una lista de pruebas adicionales, para contrarrestarlas (teniendo la última palabra el Guardián, como en el caso anterior).

2. A continuación será preciso que las pruebas se presenten en juicio y se valoren. Este valor queda representado por un factor abstracto que llamaremos **Puntos de Juicio** (PdJ), otorgados en función de la partida y de los siguientes criterios señalados:

- ⑨ **Testigos (y coartadas)**, según declaren en contra o a favor de los acusados. Se pueden presentar a declarar voluntariamente los acusados, pero ni se les puede obligar ni se les puede pedir que digan la verdad. Ello da Puntos de Juicio positivos por su declaración únicamente si hacen una declaración brillante... y da Puntos negativos si meten la pata. Los otros testigos deben ser interrogados en juicio, y la otra parte puede desvirtuarlos presen-

tando un testimonio contradictorio o interrogándolos para que *tropiecen*. Esto se representará con una tirada de **Persuasión**, **Charlatanería** o similar (a juicio del Guardián) por cada parte que los interroge. Si ambos la pasan, se decide según la mayor diferencia. Si la parte que lo ha presentado gana, se lleva los Puntos de Juicio. Si gana la otra parte, consigue que su rival no se lleve dichos PdJ. Pueden conseguirse de 5 a 20 PdJ por testigo, según la fiabilidad de los mismos, su reputación y la consistencia de su declaración. El máximo de PdJ obtenible por testigos es de 40. Si los delincuentes fueron detenidos *in fraganti* los Puntos de Juicio por testigo (normalmente un policía) pueden doblarse (a discreción del Guardián), hasta un máximo de 80.

NOTA: Si hay dos testigos que realizan declaraciones contradictorias, es más que posible que uno de ellos esté mintiendo, y esté incurriendo en delito de falso testimonio. El juez puede investigar al respecto, y si *descubre el pastel* se deberán dar PdJ negativos a la parte que lo presentó (según criterio del Guardián, pero es muy justo penalizar con la misma cantidad que pretendían obtener). También puede someter a los testigos contradictorios a un *careo* (que discutan en el juicio) para dilucidar la cuestión.

- ⑨ **Pruebas materiales y documentales:** Todo tipo de cosas que puedan probar un hecho relacionado con el delito. Desde la sangre del acusado en el lugar del crimen (o sus huellas dactilares), hasta la sangre de la víctima en las ropas del acusado, pasando por documentos escritos (siendo necesario comprobar la autenticidad de la letra por un perito calígrafo) o las armas del delito. En principio toda prueba material es admitida (y da los PdJ que corresponden), pero la actuación de un perito puede anular su valor (alegando que no demuestra nada), doblarlo o triplicarlo (si demuestra algo muy relevante) o convertir el valor negativo en penalización (si demuestra que la prueba es falsa). Las pruebas otorgan de

+10 a +30 PdJ por prueba, según la relevancia del hecho que demuestran. En conjunto, las pruebas materiales y documentales no tienen límite a su valor total. Sin embargo, el Guardián debería intentar ser coherente con los hechos y recordar que los peritos pueden modificar el valor de cada una posteriormente.

NOTA: Si la prueba es completamente irrelevante (es decir, no prueba nada); el juez no dará por ella ningún PdJ. (Especificación escrita en honor de los jugadores *buscabonus*, capaces de presentar un caletín sudado como prueba para conseguir PdJ).

⑨ **Dictamen de peritos:** Por perito se entiende a un experto en cualquier materia relevante para el caso. Este da su opinión al respecto. Pueden ser peritos: los médicos forenses (causas de una muerte, análisis de sangre), los expertos en balística (que pueden determinar si una persona disparó un arma con la prueba de la parafina o si determinada bala fue disparada por una arma en concreto), los peritos calígrafos (que deciden la autenticidad de una letra), los tasadores (que dicen el valor de un objeto robado o hurtado), etc... Es necesario que el perito dé su opinión (dictamen) sobre el tema (pudiéndose condicionar o no a una tirada de **Persuasión** o similar). Cada parte puede presentar un perito para la valoración de una prueba determinada. Si hay *dictámenes contradictorios*, es decir, los peritos de cada parte no se ponen de acuerdo sobre el valor de una prueba (lo que suele ocurrir), el juez puede nombrar a un tercer perito *independiente* que es al que hará caso, dándose los PdJ a la parte que el tercer perito dé la razón. Conviene recordar que los peritos no dan Puntos de Juicio por sí mismos, pero pueden aumentar o disminuir el valor de una prueba determinada, según el siguiente baremo:

- Dictamen favorable: La prueba dobla su valor. En el caso de las huellas dactilares, el valor se triplica.

- Dictamen contrario: La prueba pierde su valor (ni da ni quita PdJ).
- Dictamen de falsedad: La prueba invierte su valor (de una cantidad de Puntos de Juicio positivos se pasa a la misma cantidad de Puntos de Juicio negativos).

NOTAS: Un perito en principio no puede mentir, (delito de falso testimonio, de lo contrario) aunque esto no excluye que existan diferentes valoraciones sobre un mismo hecho. Cada parte (excepto jueces, fiscales y abogados de oficio) debe pagar la intervención del perito que nombre (la cantidad queda a criterio del Guardián, aunque puede usarse un sistema parecido al que se da para el abogado privado).

Un perito especialmente importante es el médico psiquiatra, que no valora una prueba en sentido estricto, sino la posible locura de los acusados. Esto sirve para sustituir su posible condena por una reclusión en un establecimiento psiquiátrico (consultar la siguiente sección para ver los efectos de la locura probada en juicio). Para dictámenes contradictorios de varios psiquiatras, aplicar las reglas que se dan para los peritos normales.

3. Finalizada la fase de pruebas, y discutidas estas en el juicio, al Guardián solo le falta sumar o restar los Puntos de Juicio obtenidos por cada parte, que le darán un primer subtotal.

Ejemplo: Un testigo favorable (+10 PdJ), dos pruebas (una de +20 PdJ, otra de +30 PdJ), un dictamen de un perito favorable a la primera prueba (dobla su valor, +40 PdJ). Da un primer subtotal de 80 PdJ.

A continuación tirará por **Persuasión** para ver lo bien que alegan las pruebas cada una de las partes (reconstrucción de los hechos). Puede sustituirse la tirada según los criterios que se dan al principio. La diferencia entre la tirada y el nivel de la habilidad que se tiene da un bonificador o penalizador que representa el segundo subtotal (así, **Persuasión** 75%, tirada de 25, bonificador de +50 Puntos de Juicio. Si



la tirada hubiera resultado un 99, tendríamos un penalizador de -24 Puntos de Juicio). Solo le quedará sumar o restar los dos subtotales, obteniendo el total de PdJ en la primera fase. En los ejemplos anteriores: $80 + 50 = 130$ PdJ; $80 - 24 = 56$ PdJ.

Si al final de esta fase y realizadas todas las operaciones señaladas la acusación particular o el fiscal *no consiguen un mínimo de 40 PdJ* (independientemente de lo que consigan las defensas), el juez (o el jurado) declararán el *sobreseimiento del caso*, archivándose el mismo de manera provisional, *por falta de pruebas*. Esto no excluye la posibilidad de que se celebre un nuevo juicio si aparecen nuevas pruebas (ver «Posibilidades de Recurso»).

SEGUNDA FASE: ALEGACIÓN DEL DERECHO

En esta fase las partes básicamente discuten sobre derecho (el Código Penal para el caso), presentan jurisprudencia (conjunto de sentencias del Tribunal Supremo que pueden contener juicios parecidos al caso)

y doctrina (opiniones de los doctores en Derecho), todo ello para ver la adecuación de las pruebas al caso y dilucidar la posible culpabilidad de los acusados. Por ello esta fase es más *técnica*, aunque también puede ser jugada aplicando criterios parecidos a los que se explican anteriormente para sustituir las tiradas, usando el resumen de los códigos que proporcionamos y, si al Guardián le apetece, acudiendo a bibliografía complementaria. De todos modos, no importa tanto la *fidelidad a la ley*, sino que los jugadores pasen un buen rato. Si Guardián e investigadores no quieren discutir sobre tecnicismos legales en su partida, que hagan las tiradas rápidamente y se ahorrarán unos cuantos dolores de cabeza.

Al igual que en la anterior fase, se trata de conseguir Puntos de Juicio, pero con diferentes criterios:

- ⑤ **Discusión sobre ley:** La diferencia con su porcentaje en esta habilidad se traduce en un número de PdJ negativo o positivo.

Ejemplo: porcentaje 50%, resultado 30, +20 PdJ).

- ⑨ **Alegación de jurisprudencia:** Primero es necesaria buscarla entre los numerosos volúmenes de jurisprudencia que existen. Para ello será necesario realizar con éxito una tirada en la habilidad de **Buscar libros**, y una segunda tirada para convencer al juez de la importancia de esta jurisprudencia en cuestión. Si se consiguen ambas tiradas, el Guardián concederá un bonificador entre +20 a +40 PdJ.

NOTA: Cada parte puede presentar una jurisprudencia diferente. La jurisprudencia del Tribunal Supremo es como la cerveza: hay para todos los gustos. Así que el Guardián haría bien en dejar que cada uno reciba los bonificadores oportunos, sin interferir.

- ⑨ **Presentación de doctrina:** Son las opiniones de los doctores en Derecho. Pueden presentarse ellos mismos a declarar, o citarse algunas de sus obras. Para citar obras se usará el mismo sistema que en jurisprudencia. Para que declaren será preciso convencerles y/o pagarles y que estos superen una tirada de **Derecho** para convencer al juez (el Guardián usará los mismos baremos para sus habilidades y precios que en el caso de los peritos). Lo normal es ganar entre +5 y +10 PdJ, aunque si el doctor es alguien muy famoso y respetado *y se presenta en persona a dar su opinión*, el bonificador puede llegar a doblarse.

Una vez conseguidos todos los Puntos de Juicio, estos deben sumarse o restarse, como en la primera fase. Esto dará un nuevo total, que es el conseguido por *alegación de derecho*.

Conseguidos estos Puntos, el juez o el jurado (en el caso del CP23) se retira a deliberar. El juicio ha quedado visto para sentencia.

La sentencia

Para saber quién ha logrado ganar el caso, basta con sumar los Puntos de Juicio conseguidos en las dos fases por la acusación y la defensa (o defensas). El que obten-

EL GARROTE VIL

El sistema tradicional de ejecución de la pena de muerte en España se componía de un argolla y un tornillo con el que se ajusta a un poste, dándosele vueltas hasta estrangular al sentenciado. Teóricamente la muerte era instantánea, ya que rompía el cuello aplastando la nuez y desplazando las cervicales... En la práctica dependía mucho de la pericia del verdugo, toda vez que este tenía cierto margen a la hora de aplicar el tormento, e incluso muchos de ellos gustaban de realizar «innovaciones técnicas» en el mismo. Solamente la justicia civil usa el garrote. Los militares siempre han preferido el expeditivo método del fusilamiento.



ga un número de PdJ mayor es el que gana el juicio. Sin embargo el Guardián habrá de tener en cuenta ciertos criterios:

- ⑨ Entre el fiscal y la acusación particular (si hay) se usará el número de Puntos de Juicio más alto para oponerlo a la defensa de los acusados. No deben sumarse en ningún caso.
- ⑨ Cada abogado defensor solo defiende a su cliente, por lo que sus PdJ únicamente deben ser comparados para determinar la inocencia o culpabilidad del mismo. Esto puede dar como resultado que algunos de los acusados sean considerados culpables y otros no. Así sucede en la vida real: no hay pruebas que impliquen a todos los acusados, o unos tienen mejores abogados que otros.

NOTA: Opcionalmente, si se quiere tener en cuenta la llamada «duda razonable» puede imponerse una diferencia mínima de PdJ entre la acusación particular o el fiscal y las defensas de los acusados, por ejemplo, de 10 PdJ. Así, si los acusadores no consiguen una diferencia de 10 PdJ o más sobre los de la defensa el juez o el jurado tendrán «dudas razonables» sobre la culpabilidad o inocencia del acusado... y en caso de duda, la ley dictamina la absolución del acusado... aunque si el juez es especialmente riguroso puede dar la razón a cualquier acusación que consiga más PdJ que la defensa. En este caso, la duda razonable solamente se aplicaría en el difícil caso de que acusación y defensa sumasen los mismos PdJ.

En el CP23 son los 12 jurados los que deciden sobre la inocencia o culpabilidad de los acusados. Luego 3 jueces magistrados, que presiden la Sala, se ocupan de las cuestiones de Derecho. En el CP28 el sistema de jurados está abolido.

Estas reglas deberían poder representar con bastante claridad un *juicio limpio*. Sin embargo, la realidad no siempre es tan bonita y alguna de las partes puede intentar sobornar a los jurados, al juez o a la otra parte. Esto queda por entero a discreción del Guardián, así como sus efectos en el juicio, pero convendría recordar que soborno y cohecho son delitos

serios. En el caso del juez, esto puede resultar muy grave si se descubre.

Contenido de la sentencia

Una vez declarada la inocencia de los acusados, estos quedan en libertad si estaban encerrados en prisión preventiva. Si han sido declarados culpables, se les aplica la condena del delito del que se le acusaba (ver la siguiente sección).

Posibilidades de recurso

En un juicio real cabe recurrir la sentencia y abrir un nuevo juicio. Pero los jugadores pueden aburrirse si sus partidas se limitan a supuestos e imperativos legales. El Guardián debería permitir que hubiera un nuevo juicio (Recurso Extraordinario de Revisión) solo en supuestos muy concretos:

- ⑨ Por falsificación de pruebas, si estas resultaron determinantes para la culpabilidad de los acusados.
- ⑨ Por falso testimonio de algún testigo o perito esencial, si también fueron determinantes.
- ⑨ Por soborno al juez o al jurado.
- ⑨ Porque aparecen nuevas pruebas o testimonios que demuestran inequívocamente la inocencia o culpabilidad de los acusados (según el caso).

NOTA: Como *determinantes* debe entenderse que sin los Puntos de Juicio que daban las pruebas o testigos, el caso no se hubiera ganado o perdido.

De este modo, puede haber un segundo juicio sobre el caso. El Guardián aplicará a este el mismo sistema de juicios, teniendo en cuenta que en esta ocasión la causa versará sobre cosas muy concretas (la falsedad de la prueba o del testigo, el soborno, las nuevas pruebas...).

Posibilidad de indulto

Lo puede pedir el juez al ministro de Justicia (y al general Primo de Rivera si se está jugando durante la época de su dictadura). O estos pueden concederlo directamente (sin petición judicial). Queda a la com-

pleta discreción del Guardián, que deberá usarlo únicamente si tiene un motivo muy grande para hacerlo: que uno de los condenados sea una personalidad muy relevante de la sociedad española, o que el ministro de Justicia encargue a los investigadores alguna peligrosa misión a cambio. Se puede abrir así toda una nueva dimensión en la historia de la política española: ¿para qué diablos querrá el excelentísimo señor ministro de Justicia el *Necronomicón*...?

DE LOS DELITOS Y SUS PENAS

Delitos

A los efectos de la ley, y del juego, se consideran delitos y faltas «las acciones u omisiones que la ley castigue como tales» (principio de legalidad). Es decir, si una conducta no aparece como delito en el Código Penal correspondiente es porque, sencillamente, no es delito y nadie puede ser condenado por ello.

La lista que se da a continuación intenta ser lo más exhaustiva posible, pero no es ni mucho menos completa. Se han intentado recoger los delitos *más jugosos*, es decir, los que suelen aparecer con más frecuencia durante una sesión de juego. Sin embargo, si el Guardián detecta alguna conducta *digna de ser castigada* que no aparece recogida aquí, puede inventarse un nuevo delito o consultar los códigos penales de la época (si está de humor). Por ejemplo: Hemos *olvidado* poner el delito de secuestro. Es lógico que una conducta de tal calibre deba ser castigada. El Guardián puede definir secuestro como el «aprisionamiento de una persona, contra su voluntad, mediando o no rescate». Luego decide que es una conducta casi tan grave como la de homicidio, así que impondrá la misma pena que para este delito, aunque rebajada en uno o dos grados.

Faltas

Hay ciertas conductas *indecorosas* que no pueden ser consideradas delitos, aunque sí faltas (por ejemplo, ir borracho por las calles, u orinar en la vía pública). Para estas conductas, basta con que se aplique un *juicio rápido de faltas* (si los desaprensivos son pillados con las manos en la masa) y se les condene a una

pena leve, como pueda ser una pequeña multa o unos cuantos días de arresto en el cuartelillo o en la cárcel (máximo un mes).

Responsabilidad penal

Los códigos penales no castigan únicamente la autoría de un delito, sino también una serie de conductas relacionadas con esta. Así:

- ⑨ **Los coautores:** Personas sin cuya intervención el delito no podría haber sido perpetrado (así el que sujeta a la víctima en un asesinato o una violación, o todos los participantes directos en el atraco a un banco). Se castiga a los coautores con la misma pena que a los autores.
- ⑨ **Los cómplices:** Personas que ayudan a cometer un crimen, aunque el crimen podría haber sido perpetrado igualmente sin su participación (el que conduce el coche en un atraco, pero no ha participado en el atraco al banco propiamente dicho). Los cómplices se castigan entre uno y dos grados menos de penas que los autores (a discreción del Guardián). Para condenar a un cómplice es necesario que el autor sea también condenado.
- ⑨ **Los encubridores:** Personas que no cometen el delito, ni participan en él pero que saben que se ha cometido y quién ha sido. Si no se denuncia, se considera, en principio, encubridor. Normalmente son amigos o parientes de los autores. La diferencia estriba que si un pariente encubre a otro, no puede ser castigado penalmente (está exento del deber de denuncia), mientras que si es un amigo sí que puede ser condenado. El encubrimiento se castiga con tres grados menos que las penas a los autores. Como en el caso anterior, para condenar a un encubridor es necesario que sea condenado el autor del delito.
- ⑨ **El delito frustrado:** Hablamos de delito frustrado cuando su ejecución y término se ve interrumpida por alguna causa que no depende de la voluntad de los criminales (por ejemplo, la llegada de la policía). El delito frustrado se castiga con una condena igual a la que hubiera

resultado de haber realizado el delito, aunque se le resta un grado.

Indemnizaciones a las víctimas

Ni la condena ni la multa impuesta al delincuente son indemnizaciones a las víctimas o a sus familiares (son castigos al delincuente). La indemnización a la víctima (reparación, normalmente económica, del mal causado) se suele imponer en un juicio civil posterior al juicio penal (pues depende de que se pruebe el delito), pero a efectos del juego se puede imponer en la misma sentencia, en el caso que sean declarados culpables. La cuantía de la indemnización queda por entero a discreción del Guardián.

La locura como eximente de responsabilidad

Ya se ha dicho que el dictamen de un médico psiquiatra es muy importante en el juicio. Tanto el código de 1923 como el de 1928 prevén ya la locura como *causa eximente de responsabilidad*, es decir, se considera a los locos culpables del delito fácticamente, pero no responsables por este (ya que obraron en un estado de demencia). Y se sustituye la condena por el internamiento en un establecimiento psiquiátrico, hasta que se curen (previo dictamen médico ante el mismo tribunal que los condenó). Lo cual no es mucho mejor que una prisión (Ver la sección «Volverse loco en España»).

Sabiendo la importancia que tiene la locura en el juego, esto es algo digno de ser tenido en cuenta. Para ver el dictamen que dan los médicos sobre los investigadores, se usarán las mismas reglas que para los peritos. Puede que el dictamen de estos sea que están locos, pero que su locura no anuló su voluntad, aunque sí fue relevante para que cometieran el delito. En ese caso la locura no se considerará *eximente* (no se libran de la condena), sino *atenuante*, es decir, rebaja en dos grados la pena que les corresponde. Por lo demás, se aplican las mismas reglas que en el caso anterior.

Otras eximentes de responsabilidad

En ambos códigos se prevé la posibilidad de que ciertos delitos no sean castigados, ya que concurren una serie

de circunstancias excepcionales que no permiten, por justicia material, el castigo de los mismos. Así están, por ejemplo, la *legítima defensa* (matar para impedir que te maten) o el *estado de necesidad* (robar por que te estabas muriendo de hambre). Queda a criterio del Guardián que los investigadores puedan eludir su condena por estas circunstancias. Pero debe pensarse que estas circunstancias son excepcionales y exigen requisitos muy estrictos. Por ejemplo, en el caso de legítima defensa, que no haya habido provocación a la víctima por parte del autor, que haya habido una agresión ilegítima por parte de la víctima y que el autor haya usado medios proporcionados para su defensa (han de concurrir estas tres circunstancias). No es legítima defensa, por ejemplo, disparar a un ladrón que está robando (desproporción de medios), ni matar a un policía que intenta impedir que su agresor robe (la víctima no estaba en agresión ilegítima, cumplía con un deber legal).

Ambos códigos tampoco castigan a los menores de 16 años. En este caso se sustituye su condena por el internamiento en un establecimiento de tutela de menores hasta que cumplan la mayoría de edad.

CÓMO DETERMINAR LAS PENAS Y SUS GRADOS

Tradicionalmente, determinar las penas que corresponden a autores, cómplices, encubridores y demás gente de mal vivir, es una de las cosas más complicadas en el Derecho Penal, y los códigos destinan buena parte de sus artículos a explicar cómo se determinan las penas para cada uno de ellos, usando complicadas técnicas, dignas de la cábala mágica. Aunque en este artículo se pretende un cierto rigor histórico y jurídico, tanto el lector como los redactores tienen sus límites. Por ello se ha simplificado considerablemente el sistema, convirtiendo la determinación de las penas en una operación casi aritmética, y ahorrando considerables quebraderos de cabeza.

Las penas

Todas las referencias a prisión, reclusión, confinamiento y demás sinónimos deben entenderse, simplemente,

LA LOCURA ANTE LA LEY

Tradicionalmente, los juristas españoles se niegan a admitir la existencia de locura o irresponsabilidad en los actos de los acusados, a no ser que las pruebas de que hay una alteración de la razón sean abrumadoras. Y a veces, ni siquiera esto salva a los acusados: recordemos el tristemente famoso caso del Sacamantecas, un vagabundo de nombre Garayo que, entre 1870 y 1879, aterrorizó a varias comarcas de Álava con sus ataques a mujeres indefensas. Se le acusó de no menos de seis muertes, aunque posiblemente el número de sus víctimas fuera mayor. Su secuencia de actuación era siempre la misma: atacar a la víctima, estrangularla, violarla y seguidamente descuartizarla... Se probó sobradamente que estaba loco de atar, pero ello no le libró de la muerte por garrote.

No obstante, entre varios juristas y psiquiatras son muy populares las teorías degeneracionistas, según las cuales hay determinados individuos, «monstruos de la naturaleza», que se ven irremediabilmente abocados a hacer el mal. Así, individuos con defectos físicos, alcohólicos o enfermos de sífilis, pueden conseguir una reducción de su pena por considerarse su estado mental y físico «un atenuante, una prueba de que no eran absolutamente responsables de sus actos». En manos de un abogado hábil, este recurso se convierte en una panacea, pues llegan a presentarse, como atenuantes, «defectos» tales como tener mala dentadura, los brazos demasiado largos, la frente demasiado estrecha o los ojos excesivamente hundidos... A veces, no obstante, las cañas se vuelven lanzas, pues el juez puede determinar que el individuo no es recuperable socialmente y dictamina su ingreso, no ya en la cárcel, sino en una institución mental... y muchas veces de por vida.

Y es que también están los juristas que piensan lo contrario: que no se trata tanto de calibrar si un individuo es parcial o totalmente responsable de sus actos, sino de su grado de

peligrosidad para la sociedad. Estos juristas no se limitan muchas veces a promulgar la máxima pena, sino que abogan para que a determinados individuos, declarados inestables o peligrosos, sean apartados definitivamente de la sociedad, internándose a los delincuentes habituales en las cárceles, a los enajenados en manicomios y a los alcohólicos, toxicómanos y vagos en centros de trabajo.



como el tiempo que se debe cumplir en la cárcel (aunque se han mantenido los diferentes sinónimos para dar algo de ambiente).

- ⑨ Cadena perpetua supone estar en prisión hasta la muerte (aunque en la práctica a los reos se les indultaba automáticamente a los 30 años si daban muestras de buena conducta).
- ⑨ La pena de muerte ya queda bastante claro lo que es, en este caso es aplicada por el «humanitario» procedimiento del garrote vil.
- ⑨ La inhabilitación supone el despido del funcionario que comete un delito por un tiempo, o la imposibilidad de que un ciudadano sea funcionario por ese tiempo.
- ⑨ El destierro supone ser expulsado de España y tener prohibido el acceso mientras dure la condena.

Cómo determinarlas

Las penas que aparecen debajo de los delitos (correspondientes a cada código) ya están calculadas para ser aplicadas a autores y coautores (directamente).

Cuando se da un margen de apreciación (por ejemplo, de 12 años y 1 día a 20 años), el Guardián ajustará la pena dentro de esos límites, según la gravedad del caso. Luego calculará las rebajas por grados en función de la pena que determine (por ejemplo, 15 años).

Cuando se deba rebajar un grado habrá que tener en cuenta que, en el CP23, el grado inferior a la pena de muerte es la cadena perpetua, y el inferior a esta es la cadena temporal por 30 años. Y, en el CP28, la pena inferior en grado a la muerte es la prisión por 30 años. En los demás casos, cuando se deba rebajar un grado o más se debe escoger la pena original (por ejemplo, 30 años de reclusión) y restar 5 años por cada grado cuando la pena que se toma por referencia es igual o superior a 20 años. Cuando la pena es entre 19 y 10 años se restarán 2 años y 6 meses por cada grado. Por último, si la pena es inferior a 10 años se restará 1 año por cada grado. Obviamente, nunca se pueden dar condenas negativas, por lo que se considera que la pena mínima es de un año. Solamente en el caso de que la pena original fuera de meses se restarán 2 meses a la condena por grado, siendo la pena mínima a cumplir de un mes.

El Guardián habrá de tener en cuenta que la rebaja de un grado (por ejemplo condena base: 24 años 1 grado (5 años)= 19 años) puede hacer que se cambie la valoración. Para el siguiente grado se aplicará el nuevo criterio correspondiente, es decir, para rebajar un grado más a 19 ya no se aplicará la rebaja de 5 años, sino la de 2 años y 6 meses. Así rebajar dos grados de 24 nos quedaría en 16 años y 6 meses. Cuando los grados se sumen (y no se resten) se aplicarán los mismos criterios que antes, pero a la inversa (es decir, sumando años en vez de restando). Y en caso de subir a penas distintas (por ejemplo cadena perpetua) habrá que tener en cuenta lo explicado de las penas superiores (así, grado superior: la muerte).

EL CÓDIGO PENAL

Título I: Delitos contra la seguridad del Estado (contra la patria)

Inducción a la guerra o cooperación con el enemigo

Bajo este nombre genérico se engloban una serie de conductas delictivas que pueden poner en peligro la seguridad exterior del Reino. Tales conductas pueden ser:

- ⑨ Inducir a una potencia extranjera a declarar la guerra a España.
- ⑨ Facilitar al enemigo la entrada en el territorio español.
- ⑨ Inducir a los soldados españoles a desertar y pasarse a las filas enemigas.
- ⑨ El ciudadano español que toma las armas contra España o coopera con una potencia extranjera en guerra contra España.

Penas: a criterio del Guardián, según la gravedad de la acción, sus consecuencias y los límites fijados por los códigos.

CP23 (artículos 136 y siguientes.): De cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a muerte.

CP28 (arts. 215 y ss): De 10 años de reclusión a muerte.

Espionaje

Entrega o revelación de documentos secretos relativos a la defensa nacional, secretos políticos y/o militares.

Penas:

CP23 (art. 138): De cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a muerte.

CP28 (art. 220): De 6 a 14 años de reclusión.

Magnicidio

Matar o lesionar (o intentarlo, en ambos casos) a un monarca, jefe de Estado, o representante diplomático de otro Estado.

Penas:

CP23 (art. 153): Por la muerte (magnicidio en sentido estricto): de reclusión temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a muerte. Por lesiones graves (ver definición en el título VII): reclusión temporal (de 12 años y 1 día a 20 años). Por lesiones leves: prisión mayor (de 6 años y 1 día a 12 años).

CP28 (arts. 238 y 253): Por la muerte (magnicidio en sentido estricto): de 18 años de reclusión a muerte. Por lesiones graves: de 10 a 18 años de reclusión. Por lesiones leves: de 4 a 8 años de reclusión.

Piratería

Dirigir, mandar o tripular un barco que ejerza en la costa (o en otros barcos) robos y violencia, sin tener patente para ello.

NOTA: Las patentes de piratería (o de corso) en teoría se podían conceder, aunque ya era un hecho excepcional para la época. En verdad no hemos encontrado ninguna referencia histórica a que se hubiera concedido una de dichas patentes durante esos años en España. El efecto de la patente es, precisamente, dar permiso a los piratas (corsarios) para que ataquen a ciertos barcos o costas, normalmente de una potencia enemiga, garantizando que los piratas no serán castigados por ello, al menos en el Estado donde se hubiera concedido la patente en cuestión.

Penas:

CP23 (arts. 155 y 156): Piratería «simple»: de

Cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a cadena perpetua. Piratería agravada con asesinato, lesiones y/o apresamiento de otros barcos: de cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a muerte.

CP28 (arts. 245 y 246): Piratería «simple»: de 18 a 30 años de reclusión. Piratería agravada con asesinato, lesiones y/o apresamiento de otros barcos: de 24 años de reclusión a muerte.

Título II: Delitos contra la religión

Delitos contra la religión del Estado

Como religión del Estado debe entenderse la católica. Estos delitos son propios del Código de 1928, ya que en el Código del 23 la mayoría de ellos no existían, y se protegía a todas las religiones por igual, aunque, en la práctica, la más profesada y protegida era, también, la católica. La mayoría de delitos que se detallan a continuación son del CP28, y las penas son también de este mismo código. Para adaptarlo al CP23 aconsejamos que el Guardián castigue únicamente los delitos que considere más graves y que lo haga aplicando las penas más leves, según su propio criterio. Los actos penados en cuestión son:

- ⑨ Realización de actos encaminados a abolir o variar la religión católica como religión de Estado: de 6 meses a 3 años de prisión.
- ⑨ Interrumpir una ceremonia mediante violencia o amenaza: de 6 meses a 3 años de prisión y multa de 1000 a 5000 ptas.
- ⑨ Profanación de las Sagradas Formas de la eucaristía: de 3 a 6 años de prisión.
- ⑨ Profanación de otros objetos sagrados de culto: de 6 meses a 6 años de prisión.
- ⑨ Escarnio (burla) de la religión católica, por palabra o mediante escrito: de 2 meses y un día a 2 años de prisión.
- ⑨ Práctica de otro culto, que no sea el católico, fuera de los templos y cementerios autorizados para ello: de 3 a 6 años de confinamiento.
- ⑨ Maltratar a un ministro católico (cura sacerdote, párroco...): de 6 meses a 3 años de prisión.

De 3 meses a 1 año de prisión si solamente se trata de un insulto u ofensa verbal o escrita.

Violación de sepulcros y sepulturas, desenterrando y/o deshonrando a los muertos de algún modo

Se entiende a todos los cementerios de todas las religiones (recogido en ambos códigos).

Penas:

CP23 (arts. 349 y 350): Arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) y multa de 150 a 1500 ptas.

CP28 (art. 280): De 2 meses y 1 día a 1 año de reclusión, y multa de 1000 a 5000 ptas.

Título III: Delitos contra el orden público

Rebelión

Alzarse públicamente y en abierta hostilidad contra el Gobierno u otros poderes del Estado con el fin de:

- ⑨ Destronar al rey o deponer al regente.
- ⑨ Promover la guerra civil.
- ⑨ Impedir la celebración de elecciones para los Cortes o la reunión legítima de estas.
- ⑨ Despojar a los ministros de la Corona de sus funciones o coartarles de algún modo.

Penas:

CP23 (art. 243): Para los jefes de la rebelión: de reclusión temporal en grado máximo (de 17 años y 1 día a 20 años) a muerte. Para los rebeldes: de prisión menor en grado medio (de 8 años y 1 día a 10 años) a reclusión temporal en grado mínimo (de 12 años y 1 día a 14 años y 8 meses).

CP28 (art. 283): Para los jefes de la rebelión: de 15 años de prisión a muerte, y multa (a determinar por el Guardián según la gravedad). Para los rebeldes: de 6 a 12 años de prisión y multa.

Sedición

Alzarse pública, colectiva y tumultuariamente para conseguir por la fuerza o fuera de las vías legales cualquiera de los objetivos siguientes:

- ⑨ Impedir la promulgación o la ejecución de Derecho, reales decretos o elecciones públicas (que no sean a Cortes).

- ⑨ Impedir a cualquier autoridad, tribunal, corporación oficial o funcionario público el libre ejercicio de sus funciones.
- ⑨ Suspender o paralizar un servicio público.
- ⑨ Ejercer algún acto de odio o venganza en la persona, familia o bienes de alguna autoridad, agente o funcionario.
- ⑨ Lo mismo que en el anterior, pero en la persona de un particular y con objeto político o social.
- ⑨ Despojar a una persona, con objeto político o social, de todas o parte de sus propiedades, o destruirlas.
- ⑨ Las coligaciones de patronos o las huelgas de obreros que paralicen el trabajo, cuando no sean paros o huelgas encaminadas a la obtención de ventajas puramente económicas. (Este último punto únicamente aparece en el CP28, art.290, y se considera también sedición).

Penas:

CP23 (art. 250): A los jefes de la sedición: reclusión temporal (de 12 años y 1 día a 20 años). A los participantes en la misma: de prisión correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a su grado máximo (de 4 años, 2 meses y 2 días a 6 años).

CP28 (art. 289): A los jefes de la sedición: de 8 a 16 años de prisión. A los participantes en la misma: de 4 a 6 años de prisión.

Desórdenes públicos (en la vía pública)

Hacer estallar petardos o materias explosivas, o proferir amenazas para intimidar a los ciudadanos o suscitar tumultos o desórdenes públicos.

Penas: El delito de desórdenes públicos así definido solo aparece en el CP28 (art.306): De 1 a 4 años de prisión.

Desórdenes públicos (ante los tribunales)

Causar tumultos o perturbar el orden en la audiencia de un tribunal.

Penas:

CP23 (art. 271): De arresto mayor en grado medio (de 2 meses y 1 día a 4 meses) a prisión correccio-

nal en grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses), y multa de 150 a 1500 ptas.

CP28 (art. 307): De 2 meses y 1 día a 2 años de prisión, y multa de 1000 a 5000 ptas.

Desacato

Calumniar, injuriar, insultar o amenazar (bien de hecho o de palabra, en todos los casos) a una autoridad en el ejercicio de sus funciones (policía incluida). La amenaza incluye la *provocación al duelo* realizada a la autoridad en cuestión, es decir, retarlo.

Penas: varían en función de la gravedad del desacato y el grado de importancia de la autoridad ofendida.

CP23 (arts. 266 y ss): Desacato grave: de prisión correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a su grado medio (de 2 años, 4 meses y 2 días a 4 años y 2 meses), y multa de 150 a 1500 ptas. Desacato leve (menos grave): de arresto mayor en su grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a prisión correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses), y multa de 125 a 1250 ptas.

CP28 (art. 324): Desacato grave: de 6 meses a 4 años de prisión. Desacato leve: de 4 meses a 2 años de prisión.

Título IV: Falsedades

Bajo este título se engloban diversos delitos de falsificación y falsedad. El Guardián deberá considerar las penas señaladas para los autores del delito, y rebajarlas en uno o dos grados (según su criterio) para las personas que reparten o usan los objetos falsificados sabiendo que lo son.

Falsificación de firma o estampilla del rey o de sus ministros

Penas:

CP23 (art.280): Cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).

CP28 (art.333): De 12 a 20 años de reclusión.

Falsificación de un Sello Oficial del Estado

Penas: distintas según el código penal aplicado.

CP23 (art.283): Cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).

CP28 (art.336): De 6 a 15 años de reclusión.

Falsificar/cercenar moneda (metálica)

Es delito de cercenamiento el limar la moneda o el extraer por cualquier medio parte del metal valioso del que está compuesto la moneda.

Penas (se distingue según la moneda sea nacional o extranjera y según el metal que se falsifica/cercena):

CP23: Moneda nacional: de oro o plata; por su falsificación (art. 294): de cadena temporal en grado medio (de 14 años, 8 meses y 1 día a 17 años y 4 meses) a cadena perpetua, y multa de 2.500 a 25.000 ptas. Por su cercenamiento (art. 295): presidio mayor (de 6 años y 1 día a 12 años), y multa de 250 a 2.500 ptas. De *vellón* (cualquier metal de inferior valor a los anteriores); por su falsificación (art. 294): presidio mayor (de 6 años y 1 día a 12 años) y multa de 250 a 2.500 ptas. Por su cercenamiento (art. 295): de prisión correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) y multa de 125 a 1.250 ptas. Moneda extranjera (independientemente del metal de la moneda): por su falsificación (art. 297): prisión correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a su grado máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años) y multa de 125 a 1.250 ptas. Por su cercenamiento (art. 298): de prisión correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años) y multa de 500 a 5.000 ptas.

CP28: Iguales penas tanto para moneda nacional como extranjera: de oro o plata; por su falsificación (art. 344): de 10 a 20 años de reclusión y multa de 10.000 a 100.000 ptas. Por su cercenamiento (art. 345): de 4 a 8 años de reclusión y multa de 10.000 a 50.000 ptas. De cobre, níquel, u otro metal inferior al oro o plata; por su falsificación (art.344): de 4 a 10 años de reclusión y multa de 10.000 a 50.000 ptas. Por su cercenamiento

(art. 345): de 4 meses a 2 años de reclusión y multa de 5.000 a 25.000 ptas.

Falsificación de billetes de banco o títulos de deuda del Estado

Penas:

CP23 (art. 303): De cadena temporal en grado medio (de 14 años, 8 meses y 1 día a 17 años y 4 meses) a cadena perpetua y multa de 2.500 a 25.000 ptas.

CP28 (art. 346): De 10 a 20 años de reclusión y multa de 10.000 a 100.000 ptas.

Falsificación de documentos públicos, oficiales, de comercio (especialmente letras de cambio), y de despachos telegráficos

Penas (se distingue si el autor es un funcionario o un particular):

CP23: Por funcionario (art. 314): cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) y multa de 500 a 5.000 ptas. Por particular (art. 315): presidio mayor (de 6 años y 1 día a 12 años) y multa de 500 a 5.000 ptas.

CP28: Por funcionario (art. 361): de 6 a 15 años de reclusión, e inhabilitación de 4 a 20 años. Por particular (art. 362): de 3 a 12 años de reclusión y multa de 1.000 a 25.000 ptas.

Falsificación de documentos privados (cartas, testamentos ológrafos, reconocimientos de deuda, etc...)

Penas:

CP23 (art. 318): Prisión correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) y multa de 250 a 2.500 ptas.

CP28 (art. 362): De 3 a 12 años de reclusión y multa de 1.000 a 25.000 ptas.

Falsificación de cédula de vecindad, pasaporte u otro documento de identidad

NOTA: Durante los años veinte en España no existía un documento nacional de identidad tal como lo conocemos nosotros. Para comprobar la identidad de

las personas se usaban otros documentos que pudieran de alguna forma demostrarla. Tal es el caso de la cédula de vecindad, resguardo que acreditaba haber satisfecho los impuestos a la diputación en la que se vivía. Esta cédula era el documento más usado para demostrar la identidad de las personas en las elecciones. También podía servir el pasaporte, que no tenía todo el mundo, aunque solo este último contenía una foto del titular. Así, el hacerse pasar por otro era relativamente fácil.

Penas (también se distingue según la falsificación sea realizada por funcionario o particular):

CP23: Por funcionario (art. 320): de prisión correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), e inhabilitación de 2 a 6 años. Por particular (art. 321): de arresto mayor en su grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a prisión correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) y multa de 125 a 1.250 ptas.

CP28: Por funcionario (art. 374): De 1 a 4 años de reclusión, e inhabilitación especial de 2 a 6 años. Por particular (art. 375): de 6 meses a 2 años de reclusión y multa de 1.000 a 15.000 ptas.

Usurpación de funciones

Hacerse pasar por funcionario, juez, ministro, profesor universitario, o policía (disfrazándose, por ejemplo).

Penas:

CP23 (art. 342): De prisión correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses).

CP28 (art. 407): De 6 meses a 4 años de prisión (se incluía también el hacerse pasar por cura sin serlo).

Título V: Delitos de los funcionarios públicos en el ejercicio de sus cargos (y otros delitos análogos)

Cohecho/ soborno

Sobornar a un funcionario para que ejecute un acto injusto o delictivo (jueces incluidos).

NOTA: Ambos códigos consideran funcionarios a estos efectos los peritos en un juicio. Además, el CP23 también considera funcionarios a los jurados.

Penas (se distingue si el acto es injusto o, además, delictivo. Las penas son las mismas para el que soborna y para el que acepta el soborno):

CP23: Acto delictivo (art. 396): prisión correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) y multa del valor del soborno de x1 a x3 veces. Acto injusto (art. 397): de arresto mayor en grado medio a máximo y multa del valor del soborno de x1 a x3 veces.

CP28: Acto delictivo (art. 468): de 3 a 8 años de prisión, multa de 1.000 a 10.000 ptas. e inhabilitación de 10 a 30 años. Acto injusto (art. 469): de 2 a 6 años de prisión y multa de 1.000 a 10.000 ptas.

Título VI: Delitos contra la Administración de Justicia

Evasión o fuga de un preso

Se condena tanto al preso evadido (si se le coge, claro) como a los que le ayudaron a evadirse, sean presos o no.

Penas:

CP23: A sus cómplices (art.274): de arresto mayor en grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a prisión correccional en grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses). Al preso (arts. 129 y 130): si es con violencia en las cosas o personas se «le destinará a trabajos más penosos y se le someterá a mayores privaciones durante 3 años o se le alargará la condena de 1 a 3 años». Si es sin violencia, se le añadirá una cuarta parte de la condena.

CP28: A los que le ayudan (art. 513): de 6 meses a 3 años de reclusión y multa de 2.000 a 10.000 ptas. Al preso (arts. 499 y ss): según los daños producidos por la evasión (con víctimas, desperfectos, o no) y la gravedad de la condena que estuviera cumpliendo, se le añaden desde 3 meses a un tercio de la condena que estuviera cumpliendo.

NOTA: Obviamente esto no importa demasiado en el caso de estar condenado a cadena perpetua o muerte.

Falso testimonio ante los tribunales

Mentir u ocultar parcial o totalmente la verdad cuando se es testigo en un proceso judicial. Se incluye en este delito a los peritos que declaran falsamente en juicio. Se equipara al falso testimonio el presentar pruebas falsas en un juicio, sabiendo que lo son.

Penas (se distingue si el falso testimonio fue dado a favor o en contra del reo):

CP23: En contra del reo (art. 332): La misma pena a la que fue condenado, menos un grado. Si no fue condenado, menos dos grados. A favor del reo (art. 333): De arresto mayor en su grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a prisión correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), y multa de 150 a 1.500 ptas.

CP28: En contra del reo (art. 391): la misma pena a la que fue condenado, menos un grado. Si no fue condenado la pena es de 2 meses y 1 día a 4 años de reclusión. A favor del reo (art. 394): de 2 meses y 1 día a 2 años de prisión y multa de 1.000 a 2.000 ptas.

Acusación y/o denuncias falsas

El acusar (en un proceso, ante los tribunales) o denunciar (ante las autoridades competentes, normalmente jueces o policías) a una persona por un delito que no ha cometido, cuando el acusador o denunciante es consciente de que el hecho que le imputa es mentira (verdad subjetiva).

Penas:

CP23 (art. 341): La misma pena a la que sería condenado de ser cierto el delito, menos cinco grados si no fue condenado, menos tres si lo fue (mínimo 2 años en todo caso), y multa de 250 a 2.500 ptas.

CP28 (arts. 404 y 405): La misma pena a la que sería condenado de ser cierto el delito, menos cinco grados si no fue condenado, menos tres si lo fue (mínimo 2 años en todo caso), y multa de 1.000 a 25.000 ptas.



Título VII: Delitos contra la vida, la salud física y la integridad de las personas

Homicidio

Matar a una persona, por cualquier medio, sin que concurren algunas de las circunstancias agravantes que convierten el homicidio en asesinato

Penas:

CP23 (art. 419): Reclusión temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).

CP28 (art. 515): De 8 a 20 años de prisión.

Homicidio en riña tumultuaria

«Cuando riñendo varios y acometiéndose entre sí confusa y tumultuariamente hubiere resultado muerte, y no se pudo probar el autor, pero sí la participación y la producción de lesiones». (Es decir, cuando se pelean varios y «accidentalmente» muere alguno, y es que hay *personajes no jugadores* que no aguantan ni un sencilla pelea tabernaria...)

Penas (se distingue según se pruebe que las lesiones eran graves o leves):

CP23 (art. 420): Lesiones graves: prisión mayor (de 6 años y 1 día a 12 años). Lesiones leves: prisión correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años).

CP28 (art. 516): Lesiones graves: de 6 a 10 años de prisión. Lesiones leves: de 2 a 6 años de prisión.

Auxilio o inducción al suicidio de otra persona

Se distingue si el auxilio llegó al grado de ser el propio acusado el ejecutor (es decir, lo mató) o si solo le ayudó o le indujo. Nunca se castiga al suicida (y menos si lo consiguió con éxito).

Penas:

CP23 (art. 421): Mero auxilio: prisión mayor (de 6 años y 1 día a 12 años). Ejecución: reclusión temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).

CP28 (art. 517): Mero auxilio: de 4 a 8 años de prisión. Ejecución: de 6 a 15 años de prisión.

Asesinato

Matar a otra persona cuando concurren una o más de las circunstancias siguientes:

- ⑨ Alevosía: usando medios que propician la indefensión de la víctima (por ejemplo, drogándola antes o atacándola por la espalda).
- ⑨ Haciéndolo por precio o recompensa (asesino a sueldo).
- ⑨ Por medio de inundación, incendio, veneno, explosivos u otros medios que pongan en peligro la vida de más personas (aparte de la víctima, claro).
- ⑨ Con premeditación conocida: Es decir, siguiendo un plan previamente trazado. (Se ha de probar en juicio la existencia de dicho plan).
- ⑨ Con ensañamiento, «aumentando deliberada e inhumanamente el dolor de la víctima».

Penas:

CP23 (art. 418): De cadena temporal en grado máximo (de 17 años, 4 meses y 1 día a 20 años) a muerte.

CP28 (arts. 519 y 520): De 20 años de reclusión a muerte.

Parricidio

Matar a su propio padre, madre, hijos, cónyuges ascendientes o descendientes directos (abuelos, nietos...).

Penas:

CP23 (art. 417): De cadena perpetua a muerte.

CP28 (art. 521): De 25 años de reclusión a muerte.

Aborto

Destruir por cualquier medio el fruto de la concepción de la mujer.

Penas (se distingue si el que lo causa es la mujer u otro, y si hay consentimiento o no):

CP23: Si lo causa otro (art. 425): con violencia: reclusión temporal (de 12 años y 2 días a 20 años). Con consentimiento de la mujer: prisión correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años). Sin violencia y sin consentimiento: prisión mayor (de 6 años y 1 día a 12 años). A la

mujer que se causa aborto o consiente para que se lo causen (art. 427): prisión correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años). Si lo hace para ocultar su deshonra: prisión correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses).

CP28: Si lo causa otro (art. 525): con violencia: de 8 a 15 años de prisión. Con consentimiento de la mujer: de 2 a 4 años de prisión. Sin violencia y sin consentimiento: de 4 a 8 años de prisión. A la mujer que se causa aborto o consiente para que se lo causen (art. 527): de 2 a 4 años de prisión. Si lo hace para ocultar su deshonra: de 3 meses a 1 año de prisión.

Lesiones

Castiga la producción a una persona de varios tipos de lesiones, con medios indeterminados.

Penas (las penas varían en función de la gravedad de las lesiones producidas):

- ⑨ Mutilaciones (desprendimiento de un miembro corporal como resultado de la agresión):
 - Si es castración (mutilación de los genitales masculinos):

CP23 (art. 429): de reclusión temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a cadena perpetua.

CP28 (art. 530): de 8 a 20 años de prisión.
 - Mutilación de cualquier otro órgano o miembro:

CP23 (art. 430): reclusión temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).

CP28 (art. 531): de 6 a 15 años de prisión.
- ⑨ Lesiones graves (si provoca una incapacitación o la posterior pérdida de un miembro):
 - Si el agredido queda imbécil, impotente o ciego:

CP23 (art. 431.1): Prisión mayor (de 6 años y 1 día a 12 años).

CP28 (art. 532.1): De 6 a 12 años de prisión.
 - Si provoca la pérdida de un ojo o de un miembro principal, o lo incapacita para su trabajo permanentemente:

CP23 (art. 431.2): Prisión correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años).

CP28 (art. 532.2): De 3 a 6 años de prisión.

- Si provoca la pérdida de un órgano no principal, o lo incapacita para su trabajo por 60 días o más:

CP23 (art. 431.3): Prisión correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses).

CP28 (art. 532.3): Prisión de 6 meses a 4 años.

- Si lo incapacita para su trabajo por 30 días o más:

CP23 (art. 431.4): De arresto mayor en grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a prisión correccional en grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses).

CP28 (art. 532.4): Prisión de 4 meses a 2 años.

- ⑨ Lesiones leves (cualquier otra lesión que incapacite para el trabajo por más de 15 días y/o necesite de una asistencia médica):

CP23 (art. 433): Arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) o destierro (de 6 meses y 1 día a 6 años), y multa de 125 a 1.250 ptas.

CP28 (art. 534): De 2 meses y 1 día a 1 año de prisión y multa de 1.000 a 2.000 ptas.

NOTA: Cualquier otra lesión menos grave que estas últimas (por ejemplo, un morado en un ojo, sin más consecuencias), se considera falta de lesiones, y no delito. Usar el *juicio rápido* que se explica al principio de la sección anterior.

Título VIII: Delitos contra la salud y la seguridad pública

Tráfico ilícito de drogas tóxicas y estupefacientes

Como tal solo se castigó a partir del CP28. En el CP23 se englobaba dentro del delito genérico de tráfico ilegal de sustancias químicas.

Penas:

CP23 (art. 352): Arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) y multa de 125 a 1.250 ptas.

CP28 (art. 558): De 6 meses a 3 años de reclusión y multa de 2.000 a 20.000 ptas.

Estragos

Atentar contra las personas y/o las cosas usando sustancias explosivas o medios que produzcan grandes daños. Si la explosión provoca víctimas, se convierte en delito de asesinato cuando se buscaba matar a una víctima concreta.

Penas:

CP23 (art. 572): Se imponen iguales penas que en el delito de incendios (ver abajo).

CP28 (art. 559), la pena varía en función del daño producido: Produciendo la muerte de alguna persona, o en un edificio público con riesgo para las personas (independientemente que se produzca muerte): de 20 años de reclusión a muerte. En los demás casos: De 12 a 20 años de reclusión.

Incendio

Provocar y/o alimentar un fuego con la finalidad de producir algún daño en las personas o en las cosas. Si resulta alguna víctima se convierte en delito de asesinato.

Penas (se distinguen según las circunstancias del incendio):

⑨ Con riesgo para las personas:

CP23 (art. 561): De cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a cadena perpetua.

CP28 (art. 579): De 20 a 30 años de reclusión.

⑨ Sin riesgo para las personas:

CP23 (art. 562): Cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).

CP28 (art. 580): De 10 a 15 años de reclusión.

⑨ En lugares despoblados (bosques incluidos, si no están habitados):

CP23 (art. 563): Presidio mayor (de 6 años y 1 día a 12 años).

CP28 (art. 581): De 6 a 10 años de reclusión.

Título IX: Delitos contra la honestidad de las personas

Bajo este título se engloban los delitos que atacan contra la libertad sexual (*honestidad*) de las personas. Todos ellos (excepto el escándalo público) forman parte de la clase de delitos solo *perseguidos a instancia de parte*, es decir, solo se castigará si hay denuncia de la víctima, o de sus familiares si esta ha muerto. Por aquellos años se consideraba que no era delito si había habido algún tipo de *provocación* por parte de la víctima (a discreción del Guardián).

Violación

Mantener una relación sexual por la fuerza o aprovechando que la víctima se encuentra privada de razón o de sentido por cualquier motivo, o siempre que la víctima sea menor de 12 años:

Penas: si la violación es a una persona del mismo sexo, se aplica el máximo de la pena directamente. Si se trata de *estupro* es decir, mantener una relación sexual aprovechando una influencia que se tenga con la víctima (el profesor con su alumna, o el cura con su feligresa) se aplica la pena mínima posible, excepto si la víctima es menor de 12 años, por que el estupro será considerado violación:

CP23 (art. 453): Reclusión temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).

CP28 (art. 598): De 3 a 12 años de prisión.

Abusos deshonestos

Cualquier tipo de conducta sexualmente vejatoria (humillante) que sea impuesta o perpetrada ante una persona, sin su consentimiento y que no llegue a ser violación (relación sexual).

Penas:

CP23 (art. 454): Prisión correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años).

CP28 (art. 601): De 6 meses a 3 años de prisión.

Prostitución

Promover o favorecer el tráfico sexual por cualquier medio.

REAL DECRETO SOBRE EL USO DE LAS ARMAS

1. Nadie podrá usar armas de cualquiera clase que sean, ni dedicarse al ejercicio de la caza o de la pesca, sin haber obtenido la correspondiente licencia, expedida por la autoridad competente, con sujeción a las condiciones que prescribe este decreto.

2. Corresponderá a los gobernadores, bajo su responsabilidad, previos los informes que juzguen necesarios y atendiendo a lo que sobre el particular disponen las leyes, conceder licencias para uso de armas para cazar y para pescar.

3. Habrá seis clases de licencias: 1ª Para uso de todo género de armas. 2ª Para uso de armas de fuego con destino a la defensa de la propiedad rural. 3ª Para uso de armas de fuego de bolsillo, pistola o revólver, con destino a la defensa personal fuera de poblado. 4ª Para uso de armas de igual clase y con el mismo destino dentro de poblado. 5ª Para uso de armas de caza y para cazar. 6ª Para pescar en los ríos, lagunas, estanques y charcas.

4. Podrán obtener las licencias de la clase 1ª todos los españoles mayores de veinticinco años, jefes de familia y contribuyentes al Estado por cualquier cuota directa, exceptuados, sin embargo, los procesados criminalmente y los que hayan sufrido condena.

5. Podrán obtener licencias de las clases 2ª, 3ª y 4ª todos los españoles mayores de veinte años, como no se hallen comprometidos en las excepciones del capítulo anterior.

6. Podrán obtener licencias de la clase 5ª (...) los jóvenes menores de veinte años y mayores de quince a quienes garanticen por escrito ante la autoridad padres o tutores.
(...)

11. Los individuos del Cuerpo de Orden público, los guardias municipales y los de resguardos especiales podrán usar armas blancas y de guerra con el permiso de los gobernadores civiles.

12. Cuando las provincias sean declaradas en estado de guerra, las autoridades militares, si lo creen conveniente, visarán todas las licencias de uso de armas que hayan expedido o expidan los gobernadores civiles.

(...)

14. Las licencias a las que se refiere este decreto serán personales e intransmisibles.

15. Incurrirán en responsabilidad, por infracción de las disposiciones contenidas en este decreto: Los que careciendo de licencia usen armas, cacen o pesquen. Los que hagan uso de licencia que no les pertenezca. Los que sin autorización de 4ª clase para usar armas, las tuviesen o empleasen blancas o reglamentarias de guerra. Los que solo con licencia de 2ª clase usen armas fuera de las propiedades para cuya defensa les fueron concedidas. Los que teniendo licencia de armas de fuego de bolsillo para fuera de poblado la usen en el interior de las poblaciones. Los que cacen en tiempo de veda o en parajes expresamente prohibidos. Los que lo hicieren con hurón o lazo, o por cualquier otro método ilícito. Los que para pescar envenenaren o enturbien las aguas, o empleasen mechas o cartuchos de dinamita.

16. Los que incurran en cualquiera de los cinco primeros casos de responsabilidad señalados en el artículo anterior, perderán las armas o los aparatos de pesca y las licencias propias o ajenas que llevaren, y pagarán una multa equivalente al duplo del valor de la licencia que hubiesen necesitado para hallarse en condiciones legales. Los que incurran en cualquiera de los tres últimos casos de responsabilidad del artículo precedente, perderán asimismo las armas o los aparatos y las licencias que llevaran, y pagarán una multa discrecional no menor de 40 ptas. ni mayor de 160. En todos los casos de insolvencia, procederá la prisión subsidiaria. Los que reincidan en las faltas que señala el art. 15, serán sometidos en los cinco primeros casos como defraudadores de la Hacienda pública, y en los tres últimos como infractores de las ordenanzas de caza y pesca, y sometidos, por consecuencia, a los tribunales competentes.

NOTA: No se castigaba a las prostitutas (que sería delito o falta de escándalo público en todo caso, ver abajo) si no a las personas que viven de ellas y/o les obligan a prostituirse. Tampoco se castigaba a los clientes, a menos que hubiera delito de amancebamiento (ver más abajo).

Penas:

CP23 (art. 455): Prisión correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses).

CP28 (art. 608): De 4 meses a 4 años de reclusión y multa de 2.000 a 10.000 ptas.

Escándalo público

«De cualquier modo ofender el pudor o las buenas costumbres con hechos de grave escándalo o transcendencia no comprendidos expresamente en otros artículos de este código» (a criterio del Guardián).

Penas:

CP23 (art. 456): Arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) y multa de 500 a 5.000 ptas., y reprensión pública, e inhabilitación temporal para cargos públicos.

CP28 (art. 616): Multa de 1.000 a 10.000 ptas. e inhabilitación temporal para cargo público.

Adulterio y amancebamiento

La mujer casada que yace (mantiene relaciones sexuales) con varón que no sea su marido (adulterio) o el hombre casado que yace con mujer que no sea su esposa (amancebamiento).

Penas:

CP23 (arts. 448 y ss.): Prisión correccional (de 6 meses y 1 día a 6 años).

CP28 (art. 620): De 1 a 3 años de prisión.

Título X: Delitos contra el honor

NOTA: Al igual que los anteriores, solo son perseguibles a instancia de parte.

Calumnia

Falsa imputación de un delito a una persona (por ejemplo, llamar a alguien asesino sin que lo sea).

NOTA: Existe la llamada *exceptio veritatis*, es decir, si el acusado prueba que el delito que imputa es cierto (el asesinato, en el ejemplo) no existe entonces el delito de calumnia (porque el asesino es, efectivamente, un asesino).

Penas (según la gravedad del delito «calumniosamente imputado»):

CP23 (arts. 668 y ss.): De arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) a prisión correccional en grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), y multa de 250 a 5.000 ptas.

CP28 (art. 624): De 2 meses y 1 día a 4 años de prisión y multa de 1.500 a 50.000 ptas.

Injuria

Expresión proferida (o acción ejecutada) en deshonra, descrédito o menosprecio de otra persona.

NOTA: Aquí no se aplica la *exceptio veritatis*, es injuria llamar a alguien hijo de p..., independientemente de que lo sea o no.

Penas (se distingue en función de la gravedad de la expresión o acción):

⑨ Injurias graves:

CP23 (art. 472): Destierro en grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años), y multa de 250 a 2.500 ptas.

CP28 (art. 627): De 2 meses y 1 día a 6 meses de prisión (o destierro de 1 a 2 años), y multa de 1.000 a 10.000 ptas. en ambos casos.

⑨ Injurias leves:

CP23 (art. 474): Arresto mayor en grado mínimo (de 1 a 2 meses), y multa de 125 a 1.250 ptas.

CP28 (art. 630): De 6 meses a 1 año de destierro, y multa de 1.000 a 5.000 ptas.

Título XI: Delitos contra la libertad y seguridad individuales

Allanamiento de morada

Entrar o permanecer en domicilio ajeno sin el permiso del dueño.

Penas:

CP23 (art. 504): Arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses), y multa de 125 a 1.250 ptas.

CP28 (art. 668): De 2 meses y 1 día a 6 meses de prisión, y multa de 1.000 a 2.500 ptas.

Amenazas y coacciones

Amenazar a otro con causarle a sí mismo o a su familia, otras personas, o a su honra, o a sus propiedades un mal que constituya delito.

Penas:

CP23 (art. 507): Pena inferior en uno o dos grados al delito que se le amenaza con causar.

CP28 (art. 671): Pena inferior en uno o dos grados al delito que se le amenaza con causar.

NOTA: Si es *chantaje* (condicionar la realización de la amenaza a percibir una compensación de algún tipo) la pena solo es inferior en un grado.

Título XII: Delitos contra la propiedad

Robo

Apoderarse de cosas muebles ajenas con violencia o intimidación en las personas, o empleando fuerza en las cosas (rompiendo algo, una ventana o una caja de caudales, por ejemplo).

Penas (se distingue según ciertas circunstancias):

⑨ Con violencia y/o intimidación en las personas:

- Con homicidio:

CP23 (art. 516.1): De cadena perpetua a muerte.

CP28 (art. 688.1): De 24 años de reclusión a muerte.

- Con violación o mutilación:

CP23 (art. 516.2): De cadena temporal en grado medio (de 14 años, 8 meses y 1 día a 17 años y 4 meses) a cadena perpetua.

CP28 (art. 688.2): De 14 a 30 años de reclusión.

- Con lesión o pérdida del uso de un miembro: CP23 (art. 516.3): cadena temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).

CP28 (art. 688.3): De 12 a 20 años de reclusión.

- Con amenazas graves o medios desproporcionados:

CP23 (art. 516.4): De presidio mayor en grado medio (de 8 años y 1 día a 10 años) a cadena temporal en grado mínimo (de 12 años y 1 día a 14 años y 8 meses).

CP28 (art. 688.4): De 6 a 14 años de reclusión.

- En los demás casos:

CP23 (art. 516.5): De prisión correccional en grado máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años) a presidio mayor en grado medio (de 8 años y 1 día a 10 años).

CP28 (art. 688.5): De 6 a 12 años de reclusión.

⑨ Con fuerza en las cosas, entendiendo como tales:

- Escalamiento (escalar por una pared, por ejemplo).

- Rompimiento de paredes o techos, o fractura de puertas o ventanas.

- Usando llaves falsas o ganzúas (se entiende llave falsa también la que es hurtada o robada previamente a su legítimo propietario).

- Fracturando la puerta de armarios, cajas, arcas u otros muebles.

- Robando los anteriores (para fracturarlos después).

Penas:

CP23 (arts. 525 y ss), según el valor de lo robado:

Más de 500 ptas.: presidio correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años).

Menos de 500 ptas: la pena inferior en un grado a la anterior. Menos de 25 ptas.: arresto mayor en grado medio (de 2 meses y 1 día a 4 meses) a máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses).

CP28 (arts. 694 y ss), según el valor de lo robado:

Más de 25.000 ptas.: de 8 a 12 años de reclusión. Más de 10.000 y menos de 25.000 ptas: de 6 a 8 años de

reclusión. Más de 1.000 y menos de 10.000 ptas.: de 4 a 6 años de reclusión. Menos de 1.000 ptas.: de 2 a 4 años de reclusión.

Hurto

Apoderarse, con ánimo de lucro, de cosas muebles ajenas (sin violencia ni intimidación en personas, ni fuerza en las cosas).

Penas (cada código distingue según el valor de lo robado):

CP23 (arts. 531 y ss): Más de 2.500 ptas.: presidio correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años). Menos de 2.500 y más de 500 ptas.: presidio correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses). Menos de 500 y más de 100 ptas.: de arresto mayor en su grado medio a presidio correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses). Menos de 100 y más de 10 ptas: arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses). Menos de 10 ptas. (y el ladrón era reincidente): arresto mayor de grado mínimo (de 1 a 2 meses) a medio (de 2 meses y 1 día a 4 meses).

CP28 (art. 703): Más de 25.000 ptas.: de 4 a 6 años de reclusión. Menos de 25.000 y más de 10.000 ptas.: de 2 a 4 años de reclusión. Menos de 10.000 y más de 1.000 ptas: De 6 meses a 2 años de reclusión. Menos de 1.000 y más de 100 ptas.: de 3 a 6 meses de reclusión. Menos de 100 ptas (y el ladrón era reincidente): de 2 meses y 1 día a 4 meses de reclusión.

Juegos prohibidos

«Todos los juegos de azar en los que la ganancia o pérdida dependan total o parcialmente de la suerte, sin que intervenga la habilidad del jugador». (Ruleta, póker, *La llamada de Chtulhu*...).

Penas (se distingue entre los dueños del garito y los que acuden a éste con habitualidad):



⑨ A los dueños de las casas:

CP23 (art. 358.1): Arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) y multa de 250 a 2.500 ptas.

CP28 (art. 744): De 6 meses a 1 año de prisión y multa de 5.000 a 50.000 ptas.

⑨ A los que concurren habitualmente a estas:

CP23 (art. 358.2): Arresto mayor en grado mínimo (de 1 a 2 meses) y multa de 125 a 1.250 ptas.

CP28 (art. 747): De 2 meses y 1 día a 4 meses de prisión y multa de 1.000 a 5.000 ptas.





DE REFERENCIA PARA EL GUARDIÁN

Un poco de historia, un bestiario autóctono, algunos libros sobre el Mito y otros puntos de interés para el Guardián...

ESPAÑA, 1918-1931

Rey nuevo, políticos viejos

Alfonso XIII sube al poder en 1902, al alcanzar la mayoría de edad, desplazando a su madre del poder que, como regente, había ocupado tras la muerte de Alfonso XII.

Como rey, es inquieto e intenta participar de manera activa en el Gobierno de su país. Para ello deberá librarse del dominio de sus ministros, (acostumbrados durante el período de la Regencia a hacer y deshacer sin interferencias), así como socavar la importancia del Parlamento.

Hereda un país poco desarrollado, sin estructura industrial moderna, y con un régimen político basado en la alternancia al frente del Gobierno de los dos partidos principales: Liberal y Conservador, ambos muy desprestigiados y con fama de corruptos. En los primeros tiempos de la Regencia no se celebraban elecciones: simplemente se producía un cambio de gobierno cada vez que estallaba una crisis política. Más adelante se introdujo una farsa de elecciones con votos falseados o comprados, en gran parte gracias a la influencia de los caciques rurales. Sin embargo, la progresiva concienciación política de las clases trabajadoras iban haciendo cada vez más difícil controlar los resultados electorales.

Esta fórmula de alternancia en el poder entra en crisis recién iniciado el siglo xx, a consecuencia de la guerra con Estados Unidos, que supone la pérdida para España de Cuba, Puerto Rico y Filipinas. El país culpará del desastre a los políticos.

Crisis social...

En el aspecto social la España del joven Alfonso XIII es un país de todo menos tranquilo. Por una parte está el enfrentamiento entre los intereses agrarios, parti-

darios de una política más aperturista, y los intereses industriales (centrados básicamente en Cataluña y el País Vasco), que piden un proteccionismo a ultranza en defensa de sus productos. La burguesía catalana (y su capital industrial) están representados por la Lliga, partido que tiene en Francesc Cambó su líder más destacado. Por otro lado, la pugna por el control de las clases populares es otra fuente de crispación. Su bajo nivel de vida había facilitado la propagación de ideas socialistas y anarquistas, tanto en los ambientes rurales como los urbanos. Así, la C.N.T (nacida en 1911), cuenta con más de 15.000 afiliados en 1915 y con 600.000 en 1919.

Para contrarrestar el auge de socialistas y anarquistas la Iglesia y las clases altas utilizarán como arma la religión, intentando catolizar nuevamente a la sociedad española. Su programa, no obstante, se basa en la piedad y en la limosna, no en mejorar realmente las condiciones de vida de las clases humildes. Se llega incluso a crear sindicatos católicos (alguno hasta al margen de la patronal), como un puente intermedio entre las nuevas ideas marxistas y las tradicionales de la Iglesia... Sindicatos que tendrán escaso éxito, debido en gran parte a la fuerte hostilidad hacia la religión y la Iglesia que se siente en muchos lugares de la península, sentimiento especialmente virulento en ciudades como Madrid, Valencia y Barcelona. Por su parte, los principales bastiones del catolicismo se encuentran en Navarra, el País Vasco y parte de las dos Castillas.

... Y crisis de posguerra

La Primera Guerra Mundial trae a España una época de bonanza económica. La neutralidad española permitirá vender sus productos a los dos bandos en conflicto. Dicha prosperidad lleva pareja un alza de precios que no siempre se ve acompañada del correspondiente aumento de salarios, lo que provoca



el rápido crecimiento de las organizaciones obreras. Por otra parte, tampoco significa la mejora de la estructura industrial. Los beneficios no se reinvierten en el desarrollo de la industria, por lo que el aumento de producción se basará en un mayor número de horas de trabajo con las mismas máquinas (y con el lógico desgaste de las mismas al cabo de unos años...).

Otra consecuencia de la Gran Guerra es que, pese al convencimiento lógico de que no se debía intervenir en el conflicto, la idea de entrar en él es constantemente esgrimida por los políticos de la oposición como un arma más para desacreditar al Gobierno. Ello provoca un clima de malestar político que estalla en 1917 con las peticiones de las Juntas de Defensa (los Junteros, ver «Abanico social» en el capítulo **Los Investigadores y la sociedad**). Sugieren que es necesario un cambio realizado por el Ejército en oposición a la cada vez más desprestigiada clase política. El nombramiento del conservador Eduardo Dato como jefe del Gobierno (junio de 1917) unirá a este movimiento reformador los intereses industriales catalanes, la clase obrera y los reformadores radicales que piden unas nuevas Cortes Constituyentes. El complejo panorama político resultante de esta extraña alianza y el desgaste que los partidos sufren a raíz de esta crisis deja al régimen parlamentario español seriamente comprometido. El poder irá recayendo en gobiernos conservadores, ninguno de ellos con demasiada estabilidad. La enemistad entre sus dos principales líderes, Dato y Maura, tampoco ayudará en demasía a que el partido gobierne con eficacia.

Los sindicatos contra la patronal

Para acabar de alegrar el panorama, con el final de la Primera Guerra Mundial (1918) España deja de tener un papel preponderante como suministrador de Europa. Todo el sistema económico español se resiente. A partir de 1919 se produce una grave crisis. Muchas empresas cierran y aumenta el paro, los precios bajan y los beneficios disminuyen. Las diferencias entre la patronal y los sindicatos, que habían permanecido semiocultas durante el período de prosperidad, surgen ahora con toda su fuerza. Se declara una guerra abier-

ta entre los patronos y las asociaciones obreras. Unos por miedo a perder sus beneficios, otros, para conservar los salarios y empleos conseguidos durante la Gran Guerra. Las armas de la patronal son el *lockout* (cierre de fábricas), la no contratación de afiliados a sindicatos, y patrocinar fuerzas sindicales opuestas a la C.N.T, la principal asociación obrera. Por su parte, el sindicato anarquista tiene en las huelgas su principal fuerza de choque. Su fin último es alcanzar, cuando los obreros estén preparados, la destrucción total de la sociedad burguesa con una huelga general revolucionaria. Los intentos de mediación por parte del gobierno de turno suelen ser infructuosos y en vano, ya que ninguna de las dos partes, en el encarnizamiento de su confrontación, presta atención a las propuestas gubernamentales. La violencia se apoderará de las calles. A las represalias de los pistoleros contratados por la patronal pronto se sumarán los atentados terroristas del sector obrero.

El pistolero

Este clima de violencia es especialmente destacado en Barcelona, urbe que es un caldo de cultivo excelente para la violencia, al haber en ella elementos delictivos de media Europa. Había sido dinero alemán el que había financiado durante el conflicto numerosas huelgas en las fábricas de municiones que abastecían a los aliados y, en casos extremos, incluso asesinatos de patronos poco receptivos a sus propuestas. Al terminar la guerra, espías y pistoleros se encontraban sin trabajo. Uno de ellos fue Bravo Portillo, que había sido jefe (hasta su detención por parte de la policía) de una banda de espías especializados en informar a los alemanes acerca de los mercantes españoles que salían de los diferentes puertos mediterráneos con suministros para los aliados. Evidentemente, dichos barcos eran luego torpedeados por los barcos y submarinos germanos. Al salir de la cárcel, será contratado nada menos que por el capitán general de Cataluña, Milans del Bosch, ¡como agente especial de policía!

Bravo Portillo terminará siendo asesinado por los anarquistas, al parecer como represalia por el asesinato del jefe sindicalista Pablo Sabater (atentado que,



efectivamente, preparó él, como tantos otros). Tras su muerte, el control ejecutivo de la guerra sucia recaerá directamente en el jefe de los pistoleros: el Barón de Koenig, otro espía de origen germano, contratado directamente por Maestre, el gobernador de la ciudad. Su misión no solo consistirá en encargarse de los líderes sindicales, sino también en crear un clima que permitiera la declaración de la ley marcial y la suspensión de las garantías constitucionales. El problema será que al tal barón le gusta llevar un tren de vida bastante elevado, y para financiarlo se dedicará a vender «protección» a los patronos (en el más puro estilo de los mafiosos americanos). Tras más de un año de tejemanejes, su banda será desarticulada y él tendrá que huir de España.

La huelga revolucionaria

Simultáneamente, en 1919 se declararon en huelga en Barcelona los obreros de la compañía hidroeléctrica Riegos y Fuerzas del Ebro. La respuesta fue el encarcelamiento de los sindicalistas y la declaración de la ley marcial. Entonces se desencadenó una huelga general en la ciudad. El número de detenciones aumentó. Milans del Bosch obligó al gobernador civil de Barcelona y a su jefe de policía a abandonar la ciudad, metiéndolos en un tren hacia Madrid. Este hecho provoca una nueva crisis gubernamental, y la entrada de un nuevo Gobierno regentado por Maura, mucho más conservador que el anterior, en el mes de abril de ese año. Los sindicalistas fueron encarcelados, mientras que los chicos de Bravo Portillo podían actuar con total impunidad. El clima de violencia se extendió a Andalucía. Poco después se celebrarían elecciones, y a pesar de las artimañas del Gobierno, la mayor parte de los candidatos oficiales son derrotados. Nueva crisis y cambio de gobierno, este mucho más dialogante. Sin embargo, la negativa de la patronal a aceptar ningún acuerdo reaviva la huelga, y provoca la caída del Gobierno en septiembre de 1919.

La guerra de Barcelona

Hasta marzo de 1920, en que Eduardo Dato forma Gobierno, la violencia se enseñoorea de la pobre ciu-

dad de Barcelona. Los pistoleros de Koenig campan a sus anchas. Es rara la semana en la que no se produce un asesinato.

Dato nombra a Carlos Bas gobernador civil de Barcelona. De talante dialogador, tratará honestamente de llegar a acuerdos con los sindicalistas y desarticular la banda de Koenig, e intentará resolver las huelgas en curso. Sin embargo, la patronal y el entonces gobernador militar de Barcelona, Martínez Anido, fuerzan su destitución por el rey. Es nombrado nuevo gobernador el mismísimo Martínez Anido (noviembre 1920), que tratará el problema con métodos no demasiado legales... ni limpios: para empezar, reorganizará a los pistoleros del Sindicato Libre (fundado por la patronal), haciendo que su jefe de policía, el general Arlegui, les entregue una lista con los sindicalistas que deben «desaparecer». En las siguientes 36 horas, 21 de ellos serán asesinados impunemente. También se usa el método de «la ley de fugas»: un sindicalista es detenido, para ser abatido a tiros durante su traslado al cuartel «cuando intentaba escapar». Otra de las artimañas favoritas de la policía es detener a alguien y ponerlo en libertad al poco... en alguna calle donde le estén esperando los pistoleros a sueldo que tienen que eliminarlo.

La respuesta sindicalista no se hará esperar. El parte de bajas total será de 230 asesinatos en 16 meses. La espiral alcanzó su punto más alto con el asesinato del presidente del Consejo de Ministros, Eduardo Dato, en mayo de 1921, como represalia por la actuación del gobernador civil de Barcelona. Su destitución, en 1922, no pone fin a la violencia, ya que los pistoleros de Martínez Anido siguen actuando. En marzo de 1923 cae asesinado en Barcelona uno de los principales líderes sindicales, Salvador Seguí. Como represalia, Durruti y Ascaso eliminarán al cardenal arzobispo de Zaragoza. El régimen de terror no terminará hasta la llegada al poder de Primo de Rivera (el cual, por cierto, nombrará como ministro de Gobernación a Martínez Anido, y disolverá tanto partidos como sindicatos). El saldo total de «bajas de guerra» entre 1919 y 1923 es de más de 700 personas...



El desastre de África

Tras la derrota de 1898, el ejército español había ido languideciendo. ¡Atrás quedaban las épocas gloriosas del Imperio, o de los conquistadores! Estaba mal pertrechado y la paga no era precisamente abundante. No eran de extrañar los casos de corrupción entre sus filas, así como la desgana en el servicio y la baja moral de las tropas (ver «Africanistas y Junteros» en **Los Investigadores y la sociedad**). Tras un glorioso pasado colonial, las únicas plazas que le quedaban a España eran las posesiones en el norte de África, destacando Ceuta y Melilla. A principios de siglo la política respecto a ellas era puramente conservadora. El ejército se limitaba a defenderlas de los ataques de las cabilas moras «incontroladas» de las que no se hacía responsable el sultán de Marruecos.

Sin embargo, esta política cambia cuando Francia inicia una mayor penetración en el territorio magrebí. Se considera necesario controlar la franja de África situada frente a la península. Así nace el Protectorado Español en Marruecos, consolidado por el tratado franco-marroquí de 1912. Se trata de una franja artificial, árida e indefendible, de cuyo interior, montañoso e incomunicado, se carecen hasta de mapas exactos. Está habitado por tribus que nunca habían reconocido la autoridad del sultán. Se establece un pacto tácito entre políticos y militares. Estos últimos pueden dedicarse a sus sueños de conquista y a sus ejercicios militares... siempre que no cuesten la vida a demasiados reclutas (para no enfadar a la opinión pública). Es en este marco donde, en septiembre de 1920, se funda la Legión, con Millán Astray como máximo responsable y un joven comandante Francisco Franco de lugarteniente.

Durante la Primera Guerra Mundial la expansión africana funciona bien, ya que los agentes alemanes azuzaron las cabilas contra los franceses. El líder de los indígenas era El Raisuli, que mientras duró la guerra fue tratado con benevolencia por el comisario español, general Jordana, «dejándole hacer» contra los galos y sin perseguirle cuando se refugiaba en el Protectorado. Sin embargo, en 1920 es nombrado nuevo comisario el general Berenguer, que cambia la política

y se decide a acabar con él y con Abd el Krim, el otro líder de la cabila que, con anterioridad, había trabajado para el Gobierno español.

El otro mando militar en la zona es el general Silvestre, con quien Berenguer no se lleva precisamente bien (se dice que en cierta ocasión intentó estrangularlo). Silvestre es un general agresivo y arrogante, con fama de enérgico y amigo personal del rey, que deberá encargarse personalmente de las operaciones militares contra los marroquíes. Alfonso XIII necesita un éxito espectacular que le permita librarse del Parlamento, y así anima a su temerario general, que planifica una marcha en julio de 1921, desde Melilla hasta Alhucemas, atravesando el Rif por el territorio de Abd el Krim. Una marcha de 64 km, en la que se irían dejando blocaos (puestos fortificados) para controlar definitivamente la zona, terminando con el poder del cabileño. La fecha de su llegada debía coincidir con un discurso que el rey debía pronunciar con motivo del traslado de los restos del Cid, el día de la festividad de Santiago Matamoros, patrón de España. Sin embargo, dos días antes de llegar a su destino, la columna española es copada por las fuerzas magrebíes en Annual. En la retirada siguiente hubo más de 10.000 muertos y 4.000 prisioneros, amén de perderse una importante cantidad de material y más de 5.000 km² de territorio. El general Silvestre murió en ella (hay quien dice que se suicidó). Los blocaos fueron sitiados, cortadas sus comunicaciones y cayeron uno a uno. 7.000 hombres lograron hacerse fuertes en Monte Arruit, solo para ser sitiados y obligados a rendirse, siendo exterminados todos ellos, a excepción de los oficiales, por los que se pidió rescate. Abd el Krim llegará hasta las puertas de Melilla, que no cae por poco.

Este desastre conmociona al país, provocando la creación de una comisión que debe estudiar responsabilidades y castigar a los auténticos culpables. Corre el rumor, cada vez más intenso, de que el escándalo puede salpicar incluso al rey. El 13 de septiembre de 1923, cuando faltan apenas 12 días para que el informe Picasso (nombrado así por el general responsable de elaborarlo) sea discutido en las Cor-



tes, el capitán general de Cataluña, Miguel Primo de Rivera, se pronuncia en Barcelona.

Primo de Rivera lleva poco en el cargo. Ha sido capitán general de Castilla la Nueva y senador hasta que realizó unas inoportunas declaraciones en favor de abandonar África. Tras el pronunciamiento, Alfonso XIII lo nombra presidente del Consejo de Ministros. Sus primeras medidas son suspender la Constitución y declarar la ley marcial en todo el país. Es el inicio de la dictadura.

La dictadura de Primo de Rivera

La subida al poder del militar llega envuelta en una oleada de optimismo. Presenta su mandato como algo transitorio:

Nuestro propósito es constituir un breve paréntesis en la marcha constitucional de España, para restablecerla

tan pronto como, ofreciéndonos el país hombres no contagiados por los vicios que a las organizaciones políticas imputamos, podamos nosotros ofrecerlos a Vuestra Majestad para que restablezca pronto la normalidad.

No tiene preparado ningún programa político, pero sí tiene claro lo que quiere: resolver el tema de Marruecos, restablecer la «paz social» y realizar una purga entre los políticos. Veamos cómo se enfrentó a dichos retos personales.

Tras los desastres de Annual y Arruit, Abd el Krim se hace más fuerte cada día, mientras las posiciones españolas siguen sin recuperarse del caos vivido. Primo de Rivera ordena abandonar todos los puestos en el interior y retirarse a la costa, más defendible. Esta retirada, muy discutida y obedecidas en muchos casos a regañadientes, cuyo mando asumió él en persona,

se realiza a finales de 1924, cuesta más de 16.000 bajas a los españoles y permite a Abd el Krim desplazar a Raisuki como jefe de las cabilas magrebíes, disponiendo del control total del territorio. Parece que los españoles van a abandonar África, y al parecer ese era el deseo del general (pese a las protestas de los militares africanistas). Sin embargo, la situación cambia de manera radical al año siguiente: la expansión francesa fuerza a Abd el Krim a atacar las posiciones galas en mayo de 1925, infringiendo al ejército francés serias derrotas y colocándolo al borde de un colapso muy similar al sufrido por el ejército español. Ese verano, España y Francia prepararán una ofensiva conjunta. Mientras los franceses avanzan hacia Fez atrayendo al grueso de las cabilas, el ejército español desembarca en la bahía de Alhucemas, consiguiendo en pocas semanas capturar Agadir, la capital de Abd el Krim. Es el último capítulo de la guerra de África. No obstante, Abd el Krim aún resistirá un año más, antes de rendirse (en 1926) a los franceses.

La «paz social» y el Directorio Militar

Para restablecer la «paz social» Primo de Rivera declara la guerra abierta a lo que él denominaba genéricamente «rojos». El estado de sitio, la abolición de los jurados, la censura de prensa y la revitalización del somatén (ahora una policía armada especial de reserva) acabarán con la CNT. El siempre eficaz Martínez Anido es promocionado a ministro de la Gobernación (del Interior, para entendernos), con la orden no escrita de aplastar el anarquismo y cualquier movimiento proletario demasiado reivindicativo. Por supuesto, cuenta para ello con la siempre efectiva ayuda de sus viejos amigos los pistoleros a sueldo.

Todo hay que decirlo, simultáneamente Primo de Rivera también mejora las condiciones de los obreros, dándoles casas baratas, un servicio médico y, sobre todo, los Comités Paritarios, organismos que debían mediar en los conflictos entre patronos y obreros, y cuyos dictámenes ambas partes deben acatar. Dichos comités se componen a partes iguales de obreros y patronos, aunque el Gobierno se reserva el «voto de calidad» (es decir, el veto). Con todo, Primo de Rivera

no se opone a las organizaciones obreras, siempre y cuando no usen su fuerza para fines políticos. Incluso se aliará voluntariamente con la UGT: Largo Caballero, uno de sus principales dirigentes, llegará a ser en este período consejero de Estado (para entendernos, una especie de ministro sin cartera).

Por lo que respecta a la clase política, las primeras medidas de Primo de Rivera al subir al poder son abolir las garantías constitucionales... y prohibir los partidos políticos. Entre 1923 y 1925 se establece el llamado Directorio Militar, gobierno compuesto únicamente por generales designados según su antigüedad. Las provincias son gobernadas por generales de brigada, y se nombra a capitanes como delegados en los ayuntamientos. La persecución a los políticos y la corrupción llegan más lejos: por el Real Decreto de Incompatibilidades nadie que hubiera sido ministro o alto funcionario puede figurar en el consejo de administración de las compañías cuyos servicios contratara el Estado.

En 1924 Primo de Rivera funda la Unión Patriótica (UP), concebida como un núcleo aglutinante de patriotas, desde republicanos a carlistas, a los que se pretendía, en un futuro, ceder el poder. Tras las victorias en África, en 1925 cambiará el Directorio Militar por un Directorio Civil, en el que entran tecnócratas supuestamente apolíticos y elementos de la UP.

Limitaciones y fracasos

Las causas de los éxitos iniciales de la dictadura fueron principalmente la certeza general del país de que se encontraba ante una crisis que debía solucionarse de algún modo, y el período de *boom* económico mundial de mediados de los años veinte, con precios altos, dinero barato y mercados en expansión. Sin embargo, su dependencia de la Iglesia y del Ejército le granjearon algunos enemigos. No pudo realizar la reforma agraria que tanto necesitaba el país (la Iglesia era el principal terrateniente de España), y tuvo que eliminar las libertades catalanas en su lucha contra el separatismo (pese al apoyo que en sus inicios había tenido por parte de los políticos y la burguesía catalanes): disolvió la Mancomunidad (forma limitada de gobierno regional en Cataluña constituida en 1912) y prohibió el uso del

catalán en escuelas y reuniones públicas (incluida la misa). También prohibió la *sardana* (danza tradicional catalana) y la exhibición de la bandera catalana, la *senyera*. Estableció una fuerte censura que puso en su contra a los intelectuales, los cuales gozaban de un gran peso social.

Su campaña de construcción de grandes obras públicas (carreteras, embalses...) desangrará a la economía española, y se verá impotente a la hora de reformar el sistema de impuestos español. En 1927 nacionaliza la distribución del petróleo, poniéndola en manos de CAMPSA. Las compañías extranjeras y gran parte de los intereses financieros españoles literalmente se le echaron encima. Solo los suministros rusos (es curioso, un país de «rojos», como el mismo general decía, abasteciendo a una dictadura de carácter clerical...) salvarán la situación. El régimen de Primo de Rivera era fuertemente intervencionista en economía, e intentó crear en España una autarquía, sin importarle los costes de producción. Se realizaron las exposiciones de Barcelona y Sevilla (1929)... y la deuda pública creció de 15.000 millones a 20.000. El régimen estaba orgulloso de la solidez de la peseta frente a otras monedas, y la caída de esta en 1929 provocó una crisis que arrastró consigo al dictador.

La caída del dictador y el fin de la monarquía

En 1929 el descontento contra Primo de Rivera alcanza su punto máximo. En Valencia el conservador Sánchez Guerra intenta un pronunciamiento, que fracasa cuando el general Castro Girona (que en un principio debía apoyarle) ¡lo arrestó! En Sevilla nadie se decidió a dar la cara y pronunciarse, así que todo quedó en una revuelta de anónimos oficiales de artillería (cuerpo al que el dictador había privado de sus privilegios) en Ciudad

Real. El juicio contra los conspiradores los convierte en héroes. Después, las conspiraciones se trasladan a las guarniciones andaluzas, hasta el punto que el capitán general de la región, tío del rey, le aconseja prescindir de Primo de Rivera. El 26 de enero de 1930 el dictador envía una circular a los capitanes generales solicitando su apoyo. Las evasivas respuestas de estos y la velada petición de Alfonso XIII a que abandone el poder lo fuerzan a dimitir. Se autoexilará a París, donde morirá unos meses después.

El sucesor de Primo en el poder fue el general Berenguer, que creó lo que se ha denominado una *dictablanda*, y que no era más que un intento de salvar el régimen monárquico, tocado de muerte debido a sus implicaciones con el régimen de Primo y por escándalos anteriores, como el desastre de África. Alfonso XIII no contaba con apoyos, ni entre la sociedad ni entre los políticos. A finales de 1930 se produce un pronunciamiento a favor de la república en Jaca, que fracasa. En el consiguiente juicio, los capitanes Galán y García Hernández son condenados a muerte. Mientras el Gobierno duda sobre la aplicación de la sentencia, el rey ordena su ejecución inmediata el 14 de diciembre de 1930. Será el canto del cisne de la monarquía.

Al año siguiente son convocadas elecciones municipales, mucho más fáciles de manipular que las elecciones a Cortes. Los resultados, que empiezan a conocerse al atardecer del 12 de abril, son demoledores: todas las capitales de provincia excepto cuatro votarán al bloque republicano-socialista. Las elecciones se habían convertido en un referéndum contra la monarquía, y a favor de la república. El Ejército y la Guardia Civil retiran su apoyo a Alfonso XIII, el cual el 14 de abril abandonará España rumbo a Marsella. Es el fin del régimen.



LUGARES MALDITOS Y HECHOS INEXPLICABLES

⑨ El castillo del Infierno (Santa Coloma de Cervelló, Barcelona)

Su verdadero nombre es Torre Salvana, y es una fortaleza del siglo x, hoy restaurada, que se encuentra cerca de la críptica Colonia Guell. Los naturales de la zona lo llaman «castell de l'Infern» (castillo del Infierno) y aseguran que está maldito desde tiempos inmemoriales, aunque no se ponen de acuerdo sobre por qué. Unos hablan de crímenes brutales, otros de pecados contra natura e incluso de pactos con el diablo, que abrió una puerta al Infierno en el castillo... puerta que está mal cerrada, y que por ello se oyen voces y chillidos ciertas noches, así como se ve un humo denso y viscoso que parece tener cierta voluntad propia. Hay referencias escritas de la fortaleza desde el año 992, aunque con el nombre de Torre d'Eles. En el siglo xiv cambió de nombre al de Torre de Cort o de Sacort, ya que entonces era propiedad real. En 1390 fue cedida al Ayuntamiento de Barcelona, siendo incautada en 1716 por haber apoyado la causa del archiduque Carlos frente al rey Felipe V de Borbón. Desde entonces pertenece a los marqueses de la Manresana, que poco o nada han hecho para habitarla y ni siquiera restaurarla.

⑨ La aldea maldita de Abuín (Rianxo, La Coruña)

La población fue abandonada de la noche a la mañana en algún momento entre los siglos xiv y xvi, sin que se tenga constancia escrita del porqué. Los historiadores especulan sobre la peste negra como causa más probable, pero lo cierto es que carecen de pruebas. La tradición popular habla de un castigo divino, fruto de un acto impío. Cuentan que los habitantes de la aldea saquearon el monasterio de A Armenteira, matando a todos los monjes para no dejar testigos. Se llevaron lo robado (objetos sagrados de oro y plata, en su mayoría destinados al culto) y lo enterraron en un lugar que nadie conoce. Pues la ira divina los alcanzó matándolos a todos, incluso al cura, que participó en el expolio (hay quien dice que fue el instigador). Sea como fuere, el tesoro aún no ha sido encontrado, pero los espectros vagan sin descanso entre los muros de la aldea.

⑨ El pueblo encantado de Ochate (Burgos)

Esta localidad abandonada es famosa entre los aficionados a las ciencias ocultas por los supuestos avistamientos de «luces en el cielo» que se dan con cierta frecuencia allí. También se habla de voces espectrales, en especial de una niña y de una mujer mayor (¿quizá su madre?). La primera referencia escrita del pueblo lo llama «Gogate» y data del año 1025. En el siglo xiii se le llama «Chochat», y se dice de él que es «un lugar querido por los demonios». Se sabe que estuvo abandonado dos siglos, repoblándose ya como Ochate en 1522. La población fue abandonada a finales del siglo xix. Según se dice, eso fue debido a tres epidemias sucedidas en 1860, 1864 y 1870 (viruela, tifus y cólera) que, sin embargo, solamente afectaron al pueblo, sin llegar a ninguna de las poblaciones circundantes. Dicen que el desencadenante de tanta desgracia fue el descubrimiento de unas tumbas antropomorfas labradas en la misma roca, en un cementerio cerca del pueblo, cuyo descubrimiento (y exhumación de los restos, que eran de demonios) provocó la maldición que lo arrasó todo.

⑨ El Sillón del Diablo (Valladolid, Castilla y León)

Según se dice a mediados del siglo xix, mientras limpiaba un trastero de la Universidad de Valladolid, un bedel encontró un sillón de madera y cuero, en buen estado sin ningún rastro de carcoma. Era muy pesado, pero sirvió de descanso al hombre, que aprovechó para sentarse en él y descansar. A los tres días fue encontrado muerto en el trastero, sentado en esa silla. Un segundo bedel murió más tarde en idénticas circunstancias, haciendo que se realizara una investigación sobre el asiento en cuestión.

Al parecer, había pertenecido a un profesor de Anatomía de la Universidad llamado Andrés de Proaza, que fue detenido por la Inquisición acusado de asesinato y tortura de un niño, así como de pacto con el diablo. Confesó que el sillón le había sido regalado por un nigromante de Navarra, y que al sentarse entraba en trance y el diablo le susurraba al oído todo el conocimiento que necesitaba para sus diagnósticos. Eso sí, solamente un médico podía sentarse en el sillón para



aprovecharse de sus propiedades: cualquiera que no lo fuera moriría, irremediablemente, al cabo de tres días.

Por si quieren ir a sentarse en él, el sillón se encuentra actualmente en el Museo Provincial de Valladolid.

⑨ **El Cortijo Jurado (Campanillas, Málaga)**

El edificio fue construido por la familia Heredia a mediados del siglo XIX. Al poco aparecieron los cadáveres de cinco muchachas del pueblo, torturadas y asesinadas, dentro de los terrenos del cortijo. Nadie acusó a los Heredia (pues eran familia rica y poderosa) pero la gente de la zona estaba convencida que habían sido ellos, así que finalmente malvendieron el cortijo a otra familia, los Larios, en 1925, abandonando luego la región. Los nuevos propietarios trataron de conectar la finca con otra propiedad suya, el Cortijo de Colmenares, mediante una red de túneles y pasadizos subterráneos. Pero tampoco disfrutaron mucho de la finca, quejándose de que se veían luces extrañas y se oían voces fantasmales.

Durante la guerra civil el cortijo fue utilizado como cárcel, y también se realizaron numerosos fusilamientos. Posteriormente fue convertido en hospital, lo que tampoco ayudó a mejorar la fama del lugar...

⑨ **Estación de metro Rocafort (Barcelona ciudad)**

Inaugurada en 1926, muchos consideran esta estación de la entonces línea Transversal del metropolitano de Barcelona como maldita. El personal y los viajeros habituales hablan de ruidos extraños, personas de aspecto misterioso e incluso grotesco que se esfuman de repente. Las sensaciones paranormales también incluyen sentir frío de repente o notar como un aliento cálido en la nuca... aunque, por supuesto, no hay nadie. Algunos operarios del servicio de limpieza y mantenimiento dicen haber visto personas deambulando por el andén... cuando las puertas ya están cerradas y la estación fuera de servicio.

Sea como fuere, es con diferencia la estación de metro de Barcelona donde se producen más suicidios al cabo del año.





CRIATURAS DE LEYENDA

Siguiendo el espíritu del apartado «Monstruos, bestias y dioses alienígenas» de la séptima edición española de La llamada de Cthulhu, los siguientes monstruos son ajenos a los Mitos, pero están muy presentes en las tradiciones y folclore de la península, y pueden servir para complementar una campaña ambientada por estos lares.



BASILISCO

Reside en el desierto; mejor dicho, crea el desierto. A sus pies caen muertos los pájaros y se pudren los frutos; el agua de los ríos en que abreva queda envenenada durante siglos. Que su mirada rompe las piedras y quema el pasto ha sido certificado por Plinio. El olor de la comadreja lo mata; en la Edad Media, se dijo que el canto del gallo. Los viajeros experimentados se proveían de gallos para atravesar comarcas desconocidas. Otra arma era un espejo: al Basilisco lo fulmina su propia imagen.

Jorge Luis Borges

Plinio el Viejo habló de él extensamente, y la traducción Vulgata de la Biblia (la única admitida por Roma hasta hace relativamente poco tiempo) lo cita. Según los bestiarios medievales, el basilisco es un ser fruto de una unión contra natura: un huevo de gallina (algunos afirman que de gallo, aunque los machos nunca pongan huevos) que sea incubado por una serpiente o sapo provocará el nacimiento de un ser (según los bestiarios medievales) con forma como de gallo cuadrúpedo y coronado, de plumaje amarillo, con grandes alas espinosas y cola de serpiente que puede terminar en un garfio o en otra cabeza de gallo. Cuenta la tradición que estos seres pueden encontrarse en España, Portugal, Francia e Italia, siempre en grutas o en la vera de ríos o fuentes.

BASILISCO

Car.	media	tirada
FUE	22	(1D4+1)x5
CON	35	2D6x5
DES	61	(2D6+10)x5
TAM	25	2D4x5
INT	3	1x5
POD	35	2D6x5

PV: 6

Bonificación al daño media: -2

Corpulencia media: -2

Media de Puntos de Magia: 7

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1 + mirada

Ataques de combate: Atacan con sus fauces y mirada.

Poderes: El basilisco genera un veneno que provoca la pérdida de 2D6 de POD, que afecta a todo aquel que sufra al menos 1 punto de daño por un mordisco de la bestia. Además, su mirada es mortal. En cada turno de combate puede intentar fijar sus ojos en una víctima, que deberá hacer una tirada enfrentada de POD. De perder el enfrentamiento, la víctima morirá en el acto. Los cuerpos de aquellos que mueran por mordedura o la mirada de un basilisco se descomponen rápidamente.

Mordisco 60% (30/12), daño 1D6 **Mirada** 75% (37/15) (especial)

Esquivar 30% (15/6)

Pérdida de Cordura: 1/1D6

Nota: No confundir este basilisco legendario con su homónimo de las Tierras del Sueño, de mayor tamaño y mucho más virulento.



DUENDE

La experiencia enseña que hay demonios que, sin espantar ni fatigar a los hombres (porque Dios no se lo permite ni les da mano para ello), son caseros, familiares y tratables, ocupándose en jugar con las personas y hacerles burlas ridículas. A estos llamamos comúnmente duendes...

De un manual para exorcistas del año 1668.

Los duendes están presentes en todas las tradiciones de la Vieja Europa, tanto en el norte (elfos, *brownies*, *bwciod*, *kobolds*, *leprecham*), como en el sur: (*farfarelli*, *lauru*, *orculli*, *vouivre*, *lutin*...). Incluso al otro lado del Mediterráneo los pueblos del Magreb tienen a sus *bajaris*, o espíritus burlones. En la península reciben los nombres de *xas*, *maniñeiros*, *tardos* (Galicia); *etxajaun*, *arantzilak* (Euskadi); *follet*, *barruguet* (Cataluña); o simplemente duendes, en Castilla y Andalucía. En todo caso, se trata de seres diminutos, aunque parece que muchos de ellos pueden crecer a voluntad, normalmente de aspecto grotesco, aunque humanoide: grandes orejas, a menudo puntiagudas, muchas veces nariz grande y colorada, en muchas ocasiones pequeños cuernos en la frente. Les gusta vivir en las casas de los humanos, posiblemente porque en ellas se está más cómodo, y se divierten gastando bromas más o menos inofensivas a la familia que involuntariamente los acoge: desordenar o hacer perder las cosas, quitar la manta a los durmientes, hacerles cosquillas, taparles la nariz para impedirles respirar, etc. Por otro lado, un duende puede llegar a sentirse uno más de la familia, siguiéndola si esta tiene que emigrar a otras tierras o protegiéndola en caso de peligro.

DUENDE

Car.	media	tirada
FUE	17	1D6x5
CON	35	2D6x5
DES	70	4D6x5
TAM	17	1D6x5
INT	57	(3D6+1)x5
POD	65	(2D6+6)x5

PV: 6

Bonificación al daño media: -2

Corpulencia media: -2

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: No intenta combatir, pero utilizará su Cuchillo de duende 45% (22/9), daño 1
Poderes: Invisibilidad, Lanzar pequeñas maldiciones, Provocar pesadillas leves.

Habilidades: Sigilo (moverse en silencio) 75% (37/15), Gastar bromas pesadas 95% (47/19), Hacer Tareas casi imposibles (arreglar montones de zapatos, arar grandes extensiones de campos cultivados, ordeñar un rebaño de vacas en una noche) 65% (32/13).

Pérdida de Cordura: 0/1D3 (más que nada por incredulidad).



ESPECTROS

Mal envueltos en los jirones de sus hábitos, caídas las capuchas, bajo los pliegues de las cuales contrastaban con sus descarnadas mandíbulas y los blancos dientes las oscuras cavidades de los ojos de sus calaveras, vio los esqueletos de los monjes (...) salir del fondo de las aguas...

Gustavo Adolfo Bécquer

Se trata de los espíritus o almas de los muertos, que vagan por la Tierra, a veces para hacer el bien, pero muchas para hacer el mal. En la península reciben varios nombres: *animas* en Galicia, *cucala* o *esperit* en Cataluña, *bubota* en las islas Baleares y *manga* en las dos Castillas. Tropezarse con ellos puede ser señal de muy buena o muy mala fortuna, ya que si, a veces, los espectros intentan favorecer a los humanos para terminar con su maldición o entrar en el Paraíso, la mayor parte de las veces son retorcidos y crueles, y solamente buscan la perdición de quien se tropieza con ellos. Salvo en el caso de la Santa Compañía de Galicia, suelen ser solitarios.

Al tratarse de un ser incorpóreo, sus únicas características son las de **Inteligencia** y **Poder**. Cuan-

do atacan a sus víctimas lo hacen con esta segunda característica haciendo un enfrentamiento contra el **POD** de su víctima. El que pierda tiene que restarse 1D3 a sus Puntos de Magia. Si se llega a 0 Puntos de Magia la víctima cae al suelo inconsciente.

Algunos espectros especialmente poderosos y malignos tienen la capacidad de drenar la energía vital de sus víctimas. En ese caso hará una tirada enfrentada de su **POD** contra la **CON**, y si gana hará perder a su víctima tantos puntos de **FUE**, **INT** o **CON** como Puntos de Magia posea el espectro en ese momento. Este ataque solamente puede realizarlo una vez por víctima, pero si la característica llega a 0... la víctima muere. En caso de sobrevivir, el espectro puede seguir atacándola, pero tirando contra su **POD** al coste de 1D6 Puntos de Magia. En caso de que su víctima gane el ataque, le restará 1D3 Puntos de Magia al espectro, como en el caso anterior.

Aunque este ataque es mental, la ilusión es altamente realista: el espectro puede materializarse y aparentar atacar con garras, cuchillos, o lo que corresponda.

Caso de que un espectro pierda en un enfrentamiento todos sus Puntos de Magia se disuelve, no pudiendo volver a materializarse en una semana como mínimo.

Todos los espectros son vulnerables a la magia.

Pérdida de Cordura: 0/1D6



HADAS

Las hadas son bellas y juguetonas y puede apreciárselas clarividentemente casi por todas partes, en todos los lugares en donde haya plantas con flores, árboles frutales y hierbas aromáticas. Hállanse muy particularmente activas durante la estación primaveral en la que la naturaleza cubre de verdor y de flores los prados, los valles, los bosques y los jardines.

Vicente Beltrán Anglada



Se trata de criaturas de aspecto femenino y tamaño variable, ya que si en ocasiones se aparecen con la altura de un ser humano, otras muchas se presentan como criaturas diminutas, de apenas unos centímetros de altura. Moran en la naturaleza, en el interior de los bosques más espesos, y suelen ser invisibles al ojo humano, aunque durante el solsticio de verano (día y noche de San Juan) parece ser que pierden ese poder, siendo por tanto la fecha más favorable para encontrarlas. Son dueñas de fabulosos tesoros y poseen poderes mágicos, tales como ver el futuro o provocar la suerte o la desgracia de quien deseen. Con todo, son más bromistas que malvadas, y el que tenga la mala suerte de tropezarse con ellas a menudo vivirá para contarlo. Reciben los nombres de *donas* (Galicia), *xanas* (Asturias), *anjanas* (Cantabria) o damas blancas (Cataluña).

HADA

Car.	media	tirada
FUE	45	(2D6+2)x5
CON	35	2D6x5
DES	102	(3D6+10)x5
TAM	52	3D6x5
INT	55	(3D6+2)x5
POD	102	(3D6+10)x5

PV: 9

Bonificación al daño media: 0

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 21

Movimiento: 9/18 volando

CARACTERÍSTICAS

Armadura: Ninguna, pero las armas normales solamente le hacen 1 punto de daño por herida.

Poderes: Cambiar de tamaño, Invisibilidad, Clarividencia (ver el futuro), Bendición y Maldición (provocar en la víctima buena o mala suerte: en términos de juego, aumentar o disminuir en 25 puntos la Suerte de un personaje durante un período de tiempo variable).

Habilidades: Peinarse lánguidamente la cabellera 80% (40/16), Cantar por lo bajito 75% (37/15), Encapricharse de un humano 40% (40/8)

Pérdida de Cordura: 0/1D4



LAMIAS

...suelen ser muy hermosas, pero al no poder manifestarse en toda su belleza, suelen presentar alguna característica animal, como patas de oca, gallina o cabra (...). Su pelo, largo, sedoso y brillante es normalmente rubio, pero al llegar la noche sufren una transformación y se vuelve blanco, sus ojos rojos y su piel se arruga como la de las viejas...

Jesús Callejo



Las lamias están presentes en casi toda la península: Extremadura, las dos Castillas, Cantabria, Cataluña, Galicia (donde se las llama *lumias*) y en Euskadi (donde se las llama *lamiñak*). Suelen habitar en los bosques, siempre al acecho de los viajeros solitarios, a los que atraen gracias a su gran belleza para atacarlos a traición y devorarlos. En ocasiones, rondan los pueblos y las granjas solitarias, para devorar a los niños indefensos. Y a veces, solo a veces, enamoran a los hombres no para alimentarse, sino para renunciar a su existencia solitaria y vivir la vida de los humanos. Pueden tener hijos, pero estos no deben ser bautizados, ni su esposo humano debe ver nunca la deformidad animal de la lamia. Si alguno de estos dos tabús se rompe, la lamia debe huir inmediatamente de su esposo, que no la volverá a ver jamás.

LAMIA

Car.	media	tirada
FUE	82	(3D6+6)x5
CON	105	(3D6x2)x5
DES	62	(3d6+2)x5
TAM	52	3D6x5
INT	62	(3D6+2)x5
POD	95	(2D6+12)x5

PV: 16

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 19

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 1 + mirada

Ataques de combate: Atacan con sus garras y su seducción.

Garra: *Combatir* 65% (32/13), daño 1D8

Poderes: Seducción mágica (la víctima debe pasar una tirada enfrentada de POD para no quedar hechizado por la misteriosa desconocida y permitírsele absolutamente todo... incluso que lo devore vivo)

Habilidades: Descubrir 40% (20/8), Esconder su deformidad 75% (37/15), Sigilo 60% (30/12)

Pérdida de Cordura: 0/1D6



... Han hablado modernamente de este ser, entre otros, Papus y Eliphas Levi (...) la (raíz de la) mandrágora, una vez arrancada del suelo según técnicas especiales, debe ser trasplantada en «tierra roja», expuesta a los rayos del sol y cotidianamente regada con la sangre de un animal (...) (el mago verá como la mandrágora) poco a poco suspirará y respirará débilmente, aumentando de tamaño y desarrollando su cuerpo (...) hasta alcanzar forma humana, (...) hasta arrancarse por sí misma de la tierra, dotada de fuerza, palabra y razón. Juan Perucho

MANDRÁGORA

Este ser es conocido desde la antigüedad. Pitágoras la llamó *antropomorfa*, Lucio Columela *semi homo*, Alberto Magno *Panax quinquefolium*, los cabalistas judíos preferían el hermético nombre de Jabora. Hasta un individuo tan poco amigo de bromas y fantasías como Maquiavelo se permitió escribir un libro entero sobre sus virtudes (en especial como veneno).

Se trata de una planta cuya raíz es antropomorfa. Se encuentra en España, Italia, Asia Menor y Siria, pero las de mejor calidad (y aspecto más inquietantemente humano) se encuentran, según las leyendas, en la lejana isla de Candía, donde sus raíces se guardan como amuletos.

Según parece nace de la simiente de los ahorcados, por lo que hay que buscarlas al pie de los patibulos. La mandrágora macho es blanca, la hembra es negra. En tiempos antiguos eran muy apreciadas por curanderos y alquimistas, pues tiene propiedades mágicas, narcóticas y afrodisíacas. Según el demonista Collin de Plancy, al arrancarla emite un único y prolongado lamento que mata a quien lo escucha.

Caso de que se la deje crecer y desarrollarse, la mandrágora termina por convertirse en un ser humanoide, de piel como de corteza de árbol y cabellos verdes como la hojarasca, que se esconde en los bosques profundos al acecho de víctimas a las que cazar y devorar... Y no desdeña en absoluto la carne y sangre humanas...

En la península tenemos varias referencias a árboles antropófagos capaces de caminar y aún de hablar. Los más conocidos son el *maiet* catalán y el *roblón* cántabro.



MANDRÁGORA

Car.	media	tirada
FUE	195	(4D6+25)x5
CON	102	(3D6+20)x5
DES	35	2D6x5
TAM	195	(4D6+25)x5
INT	65	(2D6+6)x5
POD	65	(2D6+6)x5

PV: 30

Bonificación al daño media: +4D6

Corpulencia media: 5

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 7

ATAQUES

Ataques por asalto: Una mandrágora puede hacer tantos ataques como ramas gruesas tenga (normalmente, de cinco a siete, aunque se pueden lanzar 2D6 para determinarlas)

Ataques de combate: Golpean con sus ramas.

Armadura: Una mandrágora tiene una armadura de 10 puntos frente a todo tipo de ataque físico. Esta protección se reduce a 3 puntos en caso de ser atacada con fuego.

Habilidades: Combatir 35% (17/7) daño 1D8 (+BD), Sigilo 75% (37/15), Escondarse en el bosque (sin atacar) 99% (49/19)

Pérdida de Cordura: 1/1D8



No quiero que pasemos adelante sin que sepáis una común opinión que se tiene en el reino de Galicia, y es que allí hay un linaje de hombres que se llaman los Mariños, los cuales se dice y afirma por cosa muy cierta, y ellos no lo niegan, que descenden de uno de esos tritones o pescados que decimos, antes se precian de ello... Antonio de Torquemada, siglo XVI

LOS MARIÑOS

Según una leyenda medieval, en cierta ocasión un joven de noble sorprendió a una «mujer marina» (¿una sirena?) dormida en una pequeña playa cercana a su feudo. Logró capturarla antes de que volviera al agua, y viéndola hermosa se la llevó consigo, la hizo bautizar y se casó con ella, teniendo un hijo al que puso de nombre Mariño, pues a su misteriosa mujer la bautizaron como Mariña. Sea como fuere, la familia de los Mariño fue muy poderosa durante los tiempos medievales: Ruy González Mariño fue ayo del rey Enrique II, Martín Eans Mariño y su hermano Pedro Eans Mariño fueron caballeros y trovadores de gran renombre, Vasco Pérez Mariño llegó a ser obispo de Orense. El feudo de los Mariño comprendía la isla de Sálvora y, sobre todo, la comarca costera de Lobeira. Su escudo heráldico está formado por tres ondas azules, en campo de plata y surgiendo de ellas una sirena con un trozo de su cola en cada mano.

El linaje de los Mariño parece extinguirse hacia finales del siglo xv. Hay quien lo explica hablando de la decadencia de la pequeña nobleza, al llegar el fin del medioevo. Otros no dejan de señalar el caso curioso de que por esas fechas empieza a funcionar de manera activa la Inquisición de Torquemada... Sea como fuere, algunos autores afirman que los Mariño no están extinguidos ni mucho menos: simplemente han cambiado su nombre, pero siguen conocedores orgullosos de su pasado. Uno de los máximos defensores de esta teoría fue el poeta gallego Teodosio Vesteiro Torres (que se suicidó en 1876, tras destruir casi todos sus manuscritos).

¿Tengo que decir que hay una sospechosa coincidencia entre la leyenda de los Mariño y los profundos de Lovecraft?



MARIÑO

Car.	media	tirada
FUE	70	4D6x5
CON	53	3D6x5
DES	53	3D6x5
TAM	70	4D6x5
INT	65	(2D6+6)x5
POD	65	(2D6+6)x5

PV: 13

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Utiliza todo tipo de armas humanas.

Hechizos: Los escasos Mariños con POD 15 o más pueden conocer como máximo 1D3 hechizos.

Habilidades: Nadar 100% (50/20), Respirar bajo el agua 100% (50/20), al menos dos habilidades cualquiera al 75% (37/15)

Pérdida de Cordura: En un principio, un Mariño se asemeja en todo a un ser humano, aunque quizá de tez algo más pálida y de piel algo más fría.

Verlo evolucionar bajo el agua, por el contrario, supondrá la pérdida de 0/1D4 puntos.



MUJERES DEL AGUA

Ella era hermosa, hermosa y pálida como una estatua de alabastro. Uno de sus rizos caía sobre sus hombros, deslizándose entre los pliegues del velo como un rayo de sol que atraviesa las nubes, y en el cerco de sus pestañas rubias brillaban sus pupilas como dos esmeraldas sujetas en una joya de oro.

Gustavo Adolfo Bécquer

Los griegos las llamaron náyades, las ninfas de los ríos y las fuentes. Los sesudos autores medievales prefirieron el nombre de ondinas, clasificándolas como demonios elementales de las aguas. En la península reciben varios nombres: mozuelas de agua (Cantabria), goges, encantadas, alojas y dones d'aigua (en Cataluña), ninfas (en León), xacias (en Galicia). En cualquier caso, se trata de seres con aspecto de mujeres bellísimas, que viven en el fondo de ríos, estanques o fuentes de agua dulce. Sus ojos son verdes, sus cabellos largos y negros (a veces, rubios) y suelen vestir largas vestiduras blancas (cuando no van completamente desnudas). Gustan de seducir a los incautos para atraerlos hasta el agua y ahogarlos. No obstante, en ocasiones se ha dado el caso de que un hombre ha conseguido enamorarlas, consiguiendo de ellas grandes dones, o incluso desposarlas y tener hijos de ellas. La noche en la que es más fácil encontrarlas es, por supuesto, la noche mágica de San Juan.



MUJER DE AGUA

Car.	media	tirada
FUE	100	(4D6+6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
DES	100	(4D6+6)x5
TAM	53	3D6x5
INT	70	4D6x5
POD	83	(3D6+6)x5

PV: 12

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Media de Puntos de Magia: 16

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Combatir (para inmovilizar a su víctima y retenerla bajo el agua) 80% (40/16)

Armadura: Ninguna, pero las armas normales no la hieren.

Poderes: Seducción. Al igual que las lamias, pueden volver loco de amor a cualquier hombre.

Habilidades: Embaucar 95% (47/19)

Pérdida de Cordura: Ver una mujer de agua en acción supone la pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura.



OGROS

Primero unas y luego las otras más cercanas, todas las puertas que daban paso a su habitación iban sonando por su orden; estas con un ruido sordo y suave, aquellas con un lamento largo y crispador. Después, silencio; un silencio lleno de rumores extraños, el silencio de la medianoche, con un murmullo monótono de agua distante, lejanos ladridos de perros, voces confusas, palabras ininteligibles, ecos de pasos que van y vienen, crujir de ropas que se arrastran, suspiros que se ahogan, respiraciones fatigosas que casi no se sienten, estremecimientos involuntarios que anuncian la presencia de algo que no se ve y cuya aproximación se nota, no obstante, en la oscuridad...

Gustavo Adolfo Bécquer

Un ogro es por definición peligroso, grande y terrible. Es el ser que se cuela por las noches a devorar a los niños (a veces, a los adultos indefensos) en sus camas. Es el monstruo que espera en el rincón oscuro, dentro del armario, debajo de la cama. Es la pesadilla, hecha realidad. Es el Hombre del Saco, que se lleva a los niños que se separan de sus madres. Es el individuo furtivo, vagabundo, al que la chiquillería arroja piedras y que se retira cojeando, rumiando venganzas, rencores y miserias. Según Joan Amades, el folclorista catalán, ogros son los encargados de raptar niños para untar con su grasa las vías de los trenes, y que así viajen a mayor velocidad.

El ogro es una criatura universal. Antropólogos como Loeffler-Delachaus han afirmado que su origen se remonta al mito de Saturno, el que devora a sus hijos (y del que Goya hizo un excelente cuadro). Otros, como Gaston Paris, aseguran que se trata de un mito de reminiscencias freudianas, que representa al padre represivo, severo, violento y «terrible». Sea como fuere, el devorador sigue allí, en las sombras, acechante, junto a todos nuestros terrores de infancia... siempre dispuesto a destruirnos.

OGRO

Car.	media	tirada
FUE	103	(3D6+10)x5
CON	70	4D6x5
DES	65	(2D6+6)x5
TAM	100	(4D6+6)x5
INT	18	1D6x5
POD	83	(3D6+6)x5

PV: 17

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Media de Puntos de Magia: 16

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Un ogro puede llevar cualquier tipo de arma humana.

Armadura: Ninguna.

Poderes: Despertar el terror oculto. Cualquiera que se enfrente a un ogro debe pasar una tirada enfrentada de POD. De fallarla, no verá el aspecto habitual del ogro (un robusto mendigo más o menos mugriento, y de mirada huidiza) sino que lo verá bajo la forma de su peor pesadilla... con la consiguiente pérdida de puntos de COR.

Habilidades: Descubrir 45% (22/9), Discreción 60% (30/12), Sigilo 75% (37/15)

Pérdida de Cordura: Encontrarse con un ogro no supone pérdida de Cordura... salvo si se falla la tirada enfrentada de POD. En ese caso supone la pérdida de 1D20/1D100 puntos.



SALAMANDRA

*La salamandra fría, que desmiente / noticia
docta, a defender me atrevo / cuando en in-
cendios, que sediento bebo / mi corazón habita
y no los siente...*

Francisco de Quevedo

Según los bestiarios medievales, se trata de un pequeño ser, con el tamaño del lagarto y el aspecto del dragón, que vive en el fuego, del que no puede salir porque el aire lo mataría, al igual que las criaturas normales son abrasadas por las llamas. San Agustín y otros teólogos de la antigüedad se esforzaron en demostrar su existencia para probar que se podía vivir entre las llamas (justificando así la agonía eterna del Infierno). Plinio y Marco Polo hablan de tejidos incombustibles, supuestamente tejidos con sedas o pieles de Salamandra. Hoy en día se supone que se referían a tejidos de amianto. No obstante, Leonardo da Vinci creía firmemente en su existencia, y el artista renacentista Benvenuto Cellini afirmaba haber visto una vez una. Claro que, como todo el mundo sabe, Cellini era un bocazas.



SALAMANDRA

Car.	media	tirada
FUE	23	(1D6+1)x5
CON	23	(1D6+2)x5
DES	85	(4D6+3)x5
TAM	8	1D2x5
INT	45	(2D6+2)x5
POD	53	3D6x5

PV: 4

Bonificación al daño media: -2

Corpulencia media: -2

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 3. De todos modos, una salamandra solamente atacará si se siente amenazada... o si ha sido adiestrada para ello.

Ataques de combate: Escupe flema de fuego
Combatir 70% (35/14) 1D6 de daño

Armadura: Una salamandra tiene 10 puntos de armadura debido al intenso calor que siempre la rodea. Una espada u otra arma de mano sufrirá esos 10 puntos de daño al atacar a la salamandra (aunque le hará daño normal).

Habilidades: Sigilo (entre el fuego) 45% (22/9)

Pérdida de Cordura: 0/1D4



SER DE LOS BOSQUES

En las altas brañas / anda el musgoso. / Era alto y delgado / y de piel de lobo / calzaba escarpines. / De hojas y rozo / sombrero gastaba / y negros y hondos / en la cara blanca / los pequeños ojos .

Carmen Stella

Con este nombre genérico nos referimos a varios seres legendarios de características comunes pese a estar situados en diferentes puntos de la península: el *basajarau* del alto Aragón, el *simiot* catalán, el *baxajaún* vasco, el *busgosu* asturiano y el *musgoso* cántabro. Se trata de seres humanoides y gigantescos, muy peludos y tan cubiertos de hojarasca que se duda sobre si es pelo o hierba lo que le crece en la piel. Son muy tímidos, y no salen de los bosques, a diferencia de los ogros, pero pueden ser muy agresivos si alguien entra en su territorio. No cazan especialmente a los humanos, pero tampoco desdennan su carne, siempre que ya sea carroña, pues no pueden comer carne recién muerta. También se dice que ayuda a quien le rinde culto, por lo que los ignorantes campesinos de las aldeas remotas dejan los despojos de la matanza en el linde de sus tierras, sabiendo que así las cogerá esta bestia, y que a cambio considerará al campesino y a su familia como de los suyos, y los protegerá contra bestias e intrusos.



SER DE LOS BOSQUES

Car.	media	tirada
FUE	103	(3D6+10)x5
CON	53	3D6x5
DES	60	(2D6+6)x5
TAM	70	4D6x5
INT	18	1D6x5
POD	35	2D6x5

PV: 13

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Media de Puntos de Magia: 7

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Atacará con su garrote.

Tipo de ataque: *Combatir* 60% (30/12) daño (1D8 + MD).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Descubrir 60% (30/12), Seguir rastros (en bosque) 75% (37/15), Sigilo 80% (40/16), Supervivencia (en bosque) 90% (45/18)

Pérdida de Cordura: 1/1D8



SIRENA

La noche que siguió, por lo tenebrosa y rapidez de las corrientes, desconcertó a los nautas, aun a los más serenos. Entre todos esos peligros escuchamos los horribles alaridos de las sirenas, que primero eran como gritos de dolor y luego de risa y carcajadas, tal y como si desde sus castillos nos insultasen...

Testimonio del cruzado Osborne, año 1147
(traducción de Jesús Evaristo Casareigo)

Según cuentos y leyendas hay sirenas en todos los mares que rodean la península ibérica. Son mujeres de gran belleza, aunque de piel pálida, a veces casi azulada, lánguida e inexpresiva. Habitan en grandes palacios y ciudades bajo el mar, la mayor parte de

los cuales se encuentran más allá de nuestras aguas, en las islas Azores, aunque se cree en Galicia que cercana a la Costa de la Muerte (llamada así por los numerosos barcos que han naufragado en sus arrecifes) hay una ciudad sumergida maravillosa, llamada Duyo.

Las sirenas gustan de raptar a los hombres, especialmente a los marineros valientes y apuestos, a los que sumergen y preservan la vida con sus hechizos para encerrarlos en sus moradas bajo el agua y convertirlos en sus esclavos. Por el contrario, un humano puede retener junto a sí a una sirena si consigue coger el espejo o el peine de oro con el que se acicalan al amanecer y a la hora del crepúsculo. Solamente con que roce uno de los dos objetos, la sirena quedará atada a él durante toda su vida, perdiendo su cola de pez.

SIRENA

Car.	media	tirada
FUE	53	3D6x5
CON	60	(2D6+6)x5
DES	83	(3D6+6)x5
TAM	53	3D6x5
INT	70	4D6x5
POD	100	(4D6+6)x5

PV: 11

Bonificación al daño media: 0

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 20

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Inmovilizará a su víctima y la retendrá bajo el agua.

Tipo de ataque: *Combatir* 65% (32/13) 1D6 de daño

Armadura: Mientras esté empapada en agua de mar ningún arma de fuego puede hacerle el más mínimo daño.

Poderes: Pueden conceder el don de respirar bajo el agua a sus víctimas. Estas deberán primero haber muerto ahogadas, volviendo a la vida si la sirena les besa en los labios al emitir el último espasmo. En su nueva vida deberán servir a la sirena, ya que si esta lo desea puede retirar su don tan fácilmente como lo ha dado. Caso de que algún esclavo de las sirenas logre llegar a la superficie, se ahogará irremediabilmente... como les sucede a los peces fuera del agua.

Habilidades: Nadar 100% (50/20), Sigilo (bajo el agua) 75% (37/15)

Pérdida de Cordura: 1/1D6



TRASGOS

...Hace que la gente o bien pierda el camino (...) o se lleve algún tipo de chasco cuando transita por él: se encuentra un caballo o una montura que cree que va a facilitar su viaje, lo monta y se ve arrojado al río, o se encuentra un animal (generalmente un cordero o carnero) que quiere llevarse y que lo fastidia de alguna manera (le orina por la espalda, se hace pesadísimo, no es capaz de matarlo...).

María del Mar Llinares

Hay cierta semejanza entre los trasgos y los duendes, tanta que a menudo se confunden. No obstante, los trasgos no son domésticos, como los duendes, sino que gustan de vivir en páramos, bosques y lugares solitarios, aunque de vez en cuando acechen los caminos transitados por los hombres para burlarse de ellos. La mayor parte de las veces, la cosa queda en una broma más o menos pesada. No obstante, el sentido del humor de la Gente Menuda es a veces demasiado retorcido, y «la broma» puede tener consecuencias crueles, trágicas y hasta mortales. Al igual que otros seres del mundo faérico, los trasgos tienen diversos nombres según la región de España en la que habiten: en Galicia los llaman trasnos, en Asturias trasgos, en Cantabria trastolillos, en Castilla y León martinillos o trasgos.

TRASGO

Car.	media	tirada
FUE	25	2D4x5
CON	53	3D6x5
DES	70	4D6x5
TAM	18	1D6x5
INT	53	3D6x5
POD	60	(2D6+6)x5

PV: 8

Bonificación al daño media: -2

Corpulencia media: -2

Media de Puntos de Magia: 12

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Utilizan una lanza diminuta y una honda.

Tipo de ataque: Lanzar 45% (22/9) daño de la lanza 1D2, daño de la honda 1D4

Poderes: Invisibilidad, Lanzar maldiciones leves (como desorientar a los caminantes)

Habilidades: Sigilo (moverse en silencio) 85% (42/17), Gastar bromas pesadas 80% (40/16)

Pérdida de Cordura: 0/1D3

El nombre procede del euskera: «aker» significa macho cabrío, «beltz», negro. Retrato por Goya en varias de sus obras más oscuras, puede adoptar la forma de un macho cabrío negro, pero del tamaño de un buey, o una forma más humanoide, con manos terminadas en garras.



AKERBELTZ

Adorado en Euskadi desde tiempos inmemoriales (se encontró una inscripción romana en la Baja Navarra datada en el siglo III, en la que se le menciona con el nombre de Aherbelste), era una deidad de dos facetas: por un lado, protector del ganado y los animales en general (incluidos los salvajes). Por otro, sus adeptos humanos han de ganarse su favor adorándole y realizando cada cierto tiempo sacrificios humanos y determinados actos perversos y malvados que él les ordena realizar. Es posible identificar a sus adoradores por el hecho de que en sus establos tiene que haber siempre una cabra negra y que, en fechas señaladas (ciertos lunes, miércoles y viernes; nunca en martes, jueves, sábado o domingo), se reúnen para invocarle. Se han identificado más de quince lugares en toda Euskadi donde se realizaba su culto: el más conocido, la planicie situada delante de las cuevas de Zugarramurdi llamada Akelarre (que significa, preci-

samente, «el prado del macho cabrío»). En estas celebraciones se bebe (mucho) se come (a veces carne humana) y sobre todo se fornicaba, sin respetar sexo, edad ni condición.

Los inquisidores católicos, por supuesto, lo identificaron con el Diablo, y su adoración, una parodia de misa con objeto de hacer burla de la verdadera fe.

La principal referencia sobre este ser procede del libro del inquisidor Pierre de Lancre *Tableu de l'Inostance*.

Aunque ciertos estudiosos de los Mitos sostienen que es un avatar de Nyarlathotep, similar al Hombre de negro o al Hombre astado, otros defienden que es una entidad local de las tierras vascas, quizá asociada a Shub-Niggurath. Sea avatar, dios o simple criatura, lo cierto es que nunca se han visto dos de estos seres a la vez. Siempre aparecen en solitario.

AKERBELTZ

Car.	media	tirada
FUE	155	(2D6+24)x5
CON	110	(3D6+12)x5
DES	70	4D6x5
TAM	130	(4D6+12)x5
INT	110	(3D6+12)x5
POD	155	(2D6+24)x5

PV: 24

Bonificación al daño

media: +3D6

Corrupción media: 4

Media de Puntos de Magia: 31

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Garras

Tipo de ataque: *Combatir* 65% (32/13) 1D6 + bonificación al daño
Esquivar 35% (17/7)

Armadura: Las armas de fuego le hacen el daño mínimo

Poderes:

Hechizos: Akerbeltz parece tener preparados en todo momento 1D6 de hechizos a elegir por el Guardián.

Uno con la tierra: Akerbeltz mora dentro de la tierra, y es capaz de hacer que esta, literalmente, se lo trague en caso de apuro. Esta acción le cuesta 2 asaltos de combate, durante los cuales no puede hacer nada más. Este poder lo usa también para transportarse: puede reaparecer en cualquier prado, siempre que no sea un camposanto consagrado (por supuesto, no puede hacerlo sobre un suelo enlosado).

Habilidades: Naturaleza 80%, Orientarse 65%, Saltar 40%, Seguir rastros 70%, Sigilo 50%

Pérdida de Cordura: 0/1D10

DOS CRIATURAS LOVECRAFTIANAS DE AUTORES ESPAÑOLES

No había forma humana para conjurar lo inevitable, para alejar el dogal que ceñiría al elegido, quien, por un impulso misterioso, sería arrastrado al sacrificio, a la aniquilación de la propia personalidad, y se convertiría en una cosa horrible y sin nombre, abominable concepción esta, fruto de una boda del cielo y el infierno. No podían tener otro sentido la aparición de signos en todas las habitaciones de la casa y aquellos restos de organismos extraños hallados una mañana en el patio, que se habían volatilizado misteriosamente al cabo de una hora.

Joan Perucho, «Con la técnica de Lovecraft»



Esta criatura aparece citada en el críptico manuscrito del árabe loco Al-Buruyu titulado *Uwlayik Aldhyn Yushahidun* (que se puede traducir por «Los que vigilan»). El original en árabe se perdió hace ya mucho, aunque parece que durante el Renacimiento y la Ilustración circularon copias del mismo, escritas en latín y francés. El erudito monje cluniacense Calmet debió de tener acceso a una de dichas copias, ya que los cita en su conocido *Dissertation sur les apparitions des anges, des demons et des esprits et sur les revenants et vampires*.

Los thoulús son seres amorfos, viscosos, parecidos a amebas, que suelen tomar el aspecto de un charco como de vómito o de protoplasma, un líquido gelatinoso y turbio, levemente fosforescente, en el que flotan cosas, como restos semidigeridos de comida... pero que se mueven con extraordinaria rapidez por la gelatina de su cuerpo. Esos restos semisólidos son en realidad los órganos sensoriales del ser. Un thoulú

puede alzarse sobre sí mismo, incorporándose hasta adoptar una forma que recuerda horriblemente una silueta humanoide, pero normalmente prefiere conservar su forma amorfa, mucho más discreta, y desplazarse reptando y deslizándose. Algunos estudiosos de los Mitos aseguran que tienen cierta relación con Abhoth, el inmundo dios exterior. Otros afirman que solamente pueden tratarse de criaturas del mundo de los sueños. Sea como fuere, algunos sectarios y magos (humanos o no) gustan de utilizar a los thoulús para tareas de vigilancia o espionaje, gracias a su discreta apariencia, que les permite pasar fácilmente desapercibidos. En combate, estas criaturas prefieren atacar por sorpresa, cayendo sobre su víctima o extendiendo sus pseudópodos desde su escondite, intentando alcanzar el cuerpo de sus víctimas para provocarles horribles heridas, con el aspecto de quemaduras pero que provocan en la víctima una intensa sensación de frío. Dichas heridas tardan mucho en cicatrizar (en tiempo de juego, cuestan en curar el doble de una herida normal) y pueden provocar la llamada *maldición del Thoulú*.

THOULÚ

Car.	media	tirada
FUE	18	1D6x5
CON	53	3D6x5
DES	60	(2D6+6)x5
TAM	35	2D6x5
INT	53	3D6x5
POD	60	(2D6+6)x5

PV: 9

Bonificación al daño media: -2

Corpulencia media: -2

Media de Puntos de Magia: 12

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Quemadura y maldiciones.

Combatir (Pseudópodo) 65% (32/13), daño 2D6 (quemadura) + Maldición del Thoulú

Armadura: Ninguna, pero solamente puede ser dañado por el fuego, el frío intenso (congelación) o la electricidad

Poderes:

La maldición del Thoulú

Una persona o animal de sangre caliente herido por el thoulú ha de hacer una tirada enfren-

tada de **CON** contra el **POD** de la criatura. De fallarla a las 2D6 semanas de haber sufrido las heridas enfermará de una dolencia muy similar a la de una sífilis terminal, pero con intensos dolores musculares. Sufrirá fuertes accesos de fiebre y vómitos en los que perderá la razón y, al poco, empezará a perder pelo y piezas dentales, mientras le surgen por todo el cuerpo unas llagas purulentas que rezuman un líquido amarillento. Durante el desarrollo de su mal, el enfermo no podrá hacer ningún tipo de acción que no sea estar acostado, chillar y gemir, y perderá 1D10 puntos de **Cordura** por semana, hasta que llegue a 0, mientras se le pudren y caen pedazos de piel y carne. Finalmente su cuerpo terminará de consumirse y literalmente se derretirá, volviéndose un thoulú más. Si la víctima sufre 10 o más puntos de daño durante el ataque del thoulú el proceso se acelera, y ya no son 2D6 semanas sino 2D6 horas las que tarda en producirse la transformación, si se falla la tirada. En caso de que la víctima muera, la tirada de **CON** contra **POD** se realizará igualmente, ya que la diferencia entre pasarla o no es o bien un cadáver quemado... o un monstruo más.

Pérdida de Cordura: 1/1D8, Ver la transformación de un ser humano en thoulú: 1D4/1D10.

ESPANTO DE NAVALÓN

Pronto se pudo comprobar que todo lo que caía en la charca era devorado por un ser extraño, que no tenía forma, gelatinoso y que ocupaba todo el hueco. Una noche de lluvia, desbordada la naveta, las aguas anegaron el pueblo de Navalón y la tragedia aniquiló el pueblo.

Tomás Salvador,
«La ceremonia de la sal»

Según las crónicas, esta criatura surgió en la villa de Navalón (Valencia) entorno al año 925.

Se trata de un ser sin forma definida, de aspecto gelatinoso, que se confunde con el légame del fondo de los lagos o charcas en los que vive (siempre agua dulce y estancada, nunca en ríos y mucho menos en el mar). Atrae a los seres vivos al agua, donde los absorbe y devora, digiriendo cal, hierro, fósforo y albúminas y escupiendo los restos. No puede desplazarse en tierra seca, así que en la práctica no puede salir de su charca a menos que esta se desborde. Para matar, o al menos detener, a esta criatura hay que rociar con abundante sal las márgenes de la charca en la que sea detectada, aunque una solución definitiva es desecar la charca y rellenarla de sal. No se sabe de dónde han salido estas criaturas, ni cómo se reproducen, pues los textos antiguos se limitan a decir que son demonios salidos del Infierno.

ESPANTO DE NAVALÓN

Car.	media	tirada
FUE	130	1D6x5 x (cada 10 puntos de POD o fracción)
CON	0	N/A
DES	95	(2D6+12)x5
TAM	0	Igual a su POD
INT	70	4D6x5
POD	35	2D6x5 (aumenta según se alimenta, absorbiendo lo que puede de animales y humanos —ver «Ataques de combate» más abajo—)

PV: 8

Bonificación al daño media: -2

Corpulencia media: -2

Media de Puntos de Magia: 12

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 0

Ataques de combate: Carece de una presencia física en el sentido tradicional, y no es esencialmente maligno. Simplemente, se alimenta, tratando de saciar un hambre inagotable. Por ello, cualquier persona o animal que pase por las cercanías de su morada debe realizar una tirada de POD o se sentirá atraído sin remedio hacia la charca, sumergiéndose en ella, y no volviendo a salir. El espanto de Navalón aumentará su POD 1D6+2 puntos al alimentarse de esta manera.

Armadura: Las armas físicas no le hacen ningún daño, pero la sal (en cantidades suficientes) lo repele.

Pérdida de Cordura: 1/1D4



LIBROS ESPAÑOLES

La siguiente lista (casi en su totalidad imaginaria) puede añadirse en la campaña si el Guardián se decide a dar una nota de color local a las aventuras que transcurran en la península.

Libros de los Mitos de Cthulhu

Alacife. (*Al Azif*, más conocido como el *Necronomicón*). Traducción en castellano medieval de autor desconocido (León ¿1300?) In folio 32 x 51 cm. Se conoce un único ejemplar, en la biblioteca de Simancas. Pérdida de Cordura 2D10, Mitos de Cthulhu +6%/12%, Puntuación en Mitos 48, Estudio 66 semanas. *Hechizos*, los mismos que en el *Al Azif*.

De Umbrarun Regni Novem Portis. («Las nueve puertas del reino de las sombras»). En latín. Editado por Aristide Torchia en 1666. 25 x 38 cm. In folio 160 págs. incl. portada. 9 viñetas de madera fuera de texto. De excepcional rareza, pues la Inquisición declaró la obra blasfema, quemando casi todos los ejemplares juntamente con su editor. Que se sepa, solamente han sobrevivido tres libros: uno en la biblioteca Fargas, en Sintra (Portugal), otro en la biblioteca Morel, en París (Francia) y el tercero en la biblioteca Coy, en Madrid (España). Pérdida de Cordura 1D6, Mitos de Cthulhu +8%, Puntuación de Mitos 33, Estudio 28 semanas. *Hechizos*: Creación de portal, Invocar a Nyarlathothep, Símbolo arcano.

Historia de las cosas de Nueva España. En castellano. Escrito en 1575 por fray Bernardino Sahagún, misionero franciscano en México. Publicado en 1830 por el vizconde de Kinsborough en el sexto volumen de su obra *Antiquities of México*. Posteriormente se han realizado numerosas ediciones, más o menos fieles al manuscrito original. En él, el buen monje habla de las costumbres asentadas de los pueblos del valle del Anahuac antes de la llegada de Hernán Cortés. Aztecas, por supuesto,

pero también olmecas, toltecas, tarascos, haciendo especial hincapié en sus tenebrosos ritos. Pérdida de Cordura 1D6, Mitos de Cthulhu +5%, Puntuación de Mitos 30, Estudio 20 semanas, Invocar a Yig, Convocar/Atar a un hijo de Yig, Consunción.

Llibre dels lligats físics. («Libro de las ligaduras físicas»). En catalán. Autor, Arnaldo de Villanova (hacia 1298). En vida, Arnaldo fue considerado por sus contemporáneos médico, astrólogo, hereje, alquimista y brujo, salvándose de las iras de la Inquisición gracias a la protección de los poderosos que se beneficiaban de sus artes. Entre otros, fue médico personal de Jaime II y Pedro II de Aragón, de Federico II de Sicilia y de los papas Bonifacio VIII y Clemente V. Todas las obras del autor fueron quemadas en 1317, tres años después de su muerte, pero han llegado hasta nuestros días varias copias manuscritas en latín, francés, catalán y castellano. Pérdida de Cordura 2D10, Mitos de Cthulhu +12%, Puntuación de Mitos 72, Estudio 48 semanas; *Hechizos*: Absorción de poder, Alimento de la vida, Bendecir hoja, Canto de sirena, Desviar daño, Provocar la enfermedad, Valentía del corazón.

Los petroglifos del Julán. En castellano, autor desconocido. Libro en octavo, de 13 x 19 cm, impreso en 1799 en Cádiz. Al parecer, se trata de una traducción de las misteriosas inscripciones guanches que se encuentran en las laderas del Julán, en la isla de Hierro (archipiélago de Canarias). Pérdida de Cordura 1D6, Mitos de Cthulhu +10%, Puntuación de Mitos 60, Estudio 32 semanas, *Hechizos*: Apariencia mundana, Atar a un enemigo, Cuchilla espectral, Dominar, Encantar lanza, Obligar a la vida.

Supersticiones de Galicia. En castellano. Escrito por J. Rodríguez López en 1910. Hace numerosas referencias al manual de magia conocido como «El Ciprianillo» atribuido a San Cipriano, hoy en día desaparecido. En dicho grimorio se hablaba de la naturaleza de los mouros, meriños, lumias y negrumantes, y cómo invocarlos y retenerlos. Pérdida de Cordura 1D3, Mitos de Cthulhu +5%, Puntuación de Mitos 30, Estudio 21 semanas; *Hechizos:* Arruinar/Bendecir cultivo, Círculo de náusea, Dominar.

Libros de Ocultismo
Las brujas y su mundo. En castellano, por el antropólogo Julio Caro Baroja. Primera edición en 1961. Numerosas ediciones posteriores. Sin pérdida de Cordura, Estudio 12 semanas, Ciencias ocultas +1%.

Rerum Demoní (Cosa del Demonio). En castellano. Traducido por Jaume de Fabregat en 1447, sobre un supuesto original en latín vulgar de Ramón Llull, hoy

desaparecido. In folio 111 págs, 21 x 30. Tratado sobre magia y brujería populares. Sin pérdida de Cordura, Ciencias ocultas +4%.



CRÓNICA NEGRA

Un historiador español, Evaristo San Miguel, dijo en cierta ocasión que la realidad siempre supera la ficción. La siguiente enumeración de sucesos reales parece darle la razón, aunque aparentemente poco o nada tengan que ver con los Mitos de Cthulhu...

Atraco a la Caja de Ahorros

El 20 de septiembre de 1923, apenas siete días después del pronunciamiento de Primo de Rivera, seis individuos enmascarados con pañuelos atracan a punta de pistola la sucursal de la Caja de Ahorros de Terrassa de Barcelona. El botín asciende a más de 3.000 ptas. En la calle les espera un coche, con el que huyen dirección Sabadell. Perseguidos por la policía, son detenidos por un carro que les cierra el paso. En el tiroteo murió uno de los policías. Los seis ladrones lograron ser detenidos. Cuarenta y ocho horas después, dos de ellos eran ejecutados.

El crimen del expreso de Andalucía

A las seis de la mañana del día 12 de abril de 1924 llega a la estación de Córdoba el expreso de Andalucía, que había salido de Madrid a las 20:20 h. La puerta del vagón correo está cerrada por dentro, y nadie responde a las llamadas. La policía fuerza la puerta, encontrando los cadáveres de los dos ambulantes de Correos, en medio de un charco de sangre. Se especula en que se han robado más de 170.000 ptas en dinero y valores (posteriormente se sabrá que la cantidad es mucho más modesta: solamente 25.000). Los ladrones han huido por una ventanilla, tras trabar la puerta. Según el forense, las muertes solamente han podido producirse entre las estaciones de Aranjuez y Alcázar de San Juan. No obstante, la policía realiza espectaculares redadas en todos los pueblos (desde Madrid hasta Córdoba) en los que paró el tren.

El 17 de abril un taxista declara haber llevado desde Atocha hasta Alcázar de San Juan a un joven, que dijo que tenía que recoger en la estación a unos amigos. Así lo hicieron. La carrera costó 210 ptas, extrañándose el taxista cuando le dieron tres billetes de cien, diciéndole «que se guardase el cambio...». La policía cree reco-

«SEÑORITO MATA A SU NOVIA DE UN NAVAJAZO»...

(Nuevo Mundo, 5 de octubre de 1928)

«La noche del lunes último se desarrolló en Madrid, y en el portal de una casa de la calle de san Agustín un sangriento suceso que, a pesar de la clase social a la que pertenecen los protagonistas, tiene todas las características de ese mal llamado "crimen pasional", típico exponente de un estado de incultura y de bajeza que parecía únicamente propio de gentes de ínfima contextura moral. Los celos, el bárbaro y romancesco "mía o de nadie", el despecho del hombre que no se resigna a perder el amor que tal vez no supo ganar, han engendrado este nuevo drama.

Después de una breve discusión, el joven Alfonso Serna Díaz —de familia muy conocida en Madrid— mató a su novia, la señorita Dolores Polo Salvatierra, de un tremendo navajazo en el pecho.

El agresor, de quien se dice que tiene antecedentes que podrían justificar su anormalidad mental, se entregó sin resistencia a las autoridades».

nocer a uno de los individuos que describe: se trata de Antonio Teruel, un excroupier y jugador profesional, delincuente habitual (detenido diecisiete veces). La policía se presenta en su casa el día 22. Teruel, para no caer en manos de la Ley, se suicida. Se descubren en su piso dinero y valores identificados como desaparecidos en el expreso de Andalucía. Su mujer, Carmen Atienza, da a la policía varios nombres de amigos de su esposo: Honorio Sánchez Molina, que no está en su domicilio, pero al que sus mismos parientes ayudan a encontrar; José Sánchez Navarrete, joven de buena familia, funcionario de Correos y el cerebro de la operación; Francisco Piqueras y José Donday, el joven que alquiló el taxi, que ha huido a Francia...

La ley marcial de Primo de Rivera aún estaba en vigor: el 8 de mayo fueron juzgados en consejo de guerra, al día siguiente se leyó sentencia: pena de muerte para

todos menos para José Donday, que no llegó a subir al tren. Este sufrirá una condena de veinte años.

El forastero

En abril de 1926 desapareció en la localidad catalana de Capellades el niño de nueve años Josep Collado i Alberti. El cadáver fue encontrado, degollado, al día siguiente. Había perdido casi toda la sangre. La policía cerró el caso afirmando que se trataba de una venganza contra el padre del chico, Rafael Collado, que se hallaba en prisión por asesinato. Pero los del lugar afirmaron que el asesino bien pudo ser un forastero, de rostro pálido y enfermizo, al que se había visto rondar por el pueblo aquel día. Decían que quizá había degollado al niño para beber su sangre...

Catástrofe ferroviaria

El 1 de septiembre de 1926 el tren correo de Valencia-Barcelona descarriló a su paso por Tarragona, concretamente entre las estaciones de Ampolla y Ametlla produciéndose 28 muertos y 138 heridos de variado pronóstico, al empotrarse uno con otro varios vagones de pasajeros. Inmediatamente de conocerse la catástrofe acudieron al lugar del siniestro fuerzas de la Guardia Civil y elementos de la Cruz Roja de Tarragona, que procedieron al traslado de los heridos y cadáveres. No obstante, los primeros trabajos de rescate hubieron de realizarse a la luz de las antorchas, en plena noche, lo que dificultó enormemente la labor de los obreros de la compañía que trabajaron hasta muy avanzado el día en el rescate de las víctimas. Aunque al principio se temió un atentado terrorista, al parecer la causa del desastre fue un desprendimiento de tierras ocasionado por un temporal.

El crimen de Cuenca

En 1926, un pastor apellidado Grimaldos y residente en Mira (Cuenca) decide casarse, y para ello solicita al párroco de Osa de la Vega su partida de nacimiento. ¡Júzguese la sorpresa del sacerdote, ya que al tal Grimaldos se le suponía muerto, y que sus amigos, León Sánchez y Gregorio Valero, habían sido detenidos, obligados a confesar mediante tortura y condenados a veinte años de cárcel por su «asesinato»!

Bodas de sangre

En verano de 1928 tuvo lugar un hecho que los periódicos denominaron «el crimen de Níjar». García Lorca se inspiró en él al realizar su drama *Bodas de sangre*. En la localidad andaluza de Níjar Francisca Cañada Morales, que tenía que casarse al día siguiente con Casimiro Pérez Pino, huyó la noche antes de la ceremonia con su primo Francisco Montes. Sorprendida la pareja por José Pérez Pino, hermano del novio, hubo una fuerte discusión, a la que siguió una breve lucha, de resultados de la cual Casimiro Pérez murió alcanzado por varios disparos.

El maestro de Olaeta

Julio de 1928. Un vecino de la localidad vasca de Olaeta encuentra en una fosa el cuerpo decapitado de la mujer del maestro. Todas las pruebas acusan al marido, Ildefonso Uriarte, que según sus vecinos en más de una ocasión ya había dado pruebas de cierta anormalidad, propia de un perturbado. El acusado en un principio lo negó todo, pero al ser encontrada la cabeza de la víctima, cerca del cuerpo, terminó confesando que le había cortado la cabeza porque el cuerpo no cabía entero en la fosa que había cavado para él. Nunca dijo, sin embargo, por qué la mató.

Incendio del Teatro Novedades

El 25 de septiembre de 1928 se declaró un incendio en uno de los teatros más populares de Madrid: el Coliseo Novedades. El fuego (del que nunca se supo si fue accidental o provocado) comenzó poco antes de las 21 h. en los telares. Cuando finalizaba el entreacto del segundo acto del sainete lírico *La mejor del puerto* una voz gritó ¡Fuego!, el telón de boca se estremeció violentamente y una súbita llamarada se proyectó sobre el patio de butacas.

A los muertos por las llamas y la asfixia hay que sumar aquellos desgraciados que cayeron durante la confusión, siendo pisoteados por los hombres y mujeres que luchaban por alcanzar la salida y salvar la vida. Hubo más de cien muertos y más de ciento cincuenta heridos.

El cadáver decapitado

Enero de 1929. Se abre en la estación de Atocha un paquete enviado a portes debidos a nombre de un tal José Gómez. Al no reclamarlo nadie, la compañía tiene derecho a subastar su contenido para pagar los gastos de transporte... ¡En su interior los funcionarios encuentran un cadáver mutilado y sin cabeza, ya con cierto grado de descomposición! La policía termina identificando los restos como los de don Pablo Casado, conocido homosexual muy conocido entre la alta sociedad barcelonesa. Se acusa del hecho a uno de sus amantes, pero finalmente se descubre que su asesino no es otro que Ricardo Fernández, su criado y también amante, que lo asesinó aplastándole la cabeza en un ataque de celos. Descuartizó el cuerpo, haciendo dos paquetes: uno (en el que estaba la cabeza) lo tiró al mar; el otro lo envió a Madrid, a portes debidos...

VOLVERSE LOCO EN ESPAÑA

Locura y Sociedad

En nuestra sociedad presente conviven (...) con nosotros, en la familia, en la calle, en la universidad, en la oficina, en la fábrica, en el cuartel, (...) un incontable número de vagos, mendigos, charlatanes, soñadores, mitómanos, calumniadores, perversos morales, chantajistas, estafadores, explotadores del amor espúreo y matrimonial, pervertidos sexuales, morfinómanos y alcohólicos, prostitutas, impulsivos y pendencieros, ladrones, criminales y asesinos, y que antes que por vicio o lucro personal lo son por perturbación mental congénita o adquirida... (Camino Galicia)

Pocas cosas hay tan mal vistas en la España de los años 20 como una enfermedad mental. Para la sociedad, el loco es un individuo descontrolado, dañino, más próximo al delincuente que al enfermo. Un ser al que hay que expulsar de la comunidad, mantenerlo recluido en algún lugar donde no haga daño, ni a los demás ni a sí mismo.

Todo hay que decirlo, en esta categoría no entran ni los retrasados mentales (que son simplemente «ton-

tos»), los depresivos («melancólicos»), esquizofrénicos o paranoicos leves, (considerados «maniáticos» o «excéntricos»... pero no locos). Eso no quiere decir que tengan asignado su lugar en la sociedad española de los años 20, pero por lo menos despiertan tanta compasión como rechazo.

Para su familia, un loco es una desgracia, una vergüenza... y, en ocasiones, una maldición. Pues es creencia extendida, sobre todo en los ambientes rurales más pobres, que la subnormalidad y la locura están provocadas por el diablo y las brujas, y en no pocos lugares se denomina a los deficientes mentales simplemente endemoniados. La Iglesia fomenta esta creencia, y permite que en las procesiones y romerías acudan (o sean llevados) los supuestos poseídos. Suele ser un espectáculo grotesco y aterrador, en el que es nota dominante la histeria colectiva:

Los romeros y enfermos (...) llegaban andando, en carros e incluso encerrados en jaulas de madera. Los familiares los conducían a la plaza del pueblo, y allí contrataban a fornidos jóvenes locales para que los ayudaran a introducir a los «posesos» en la iglesia, lo que no era fácil, pues «los demonios» no siempre les dejaban entrar. (...) corrían por la iglesia dando gritos y saltos. A veces blasfemaban ostentosamente y, en medio de convulsiones, se desvanecían. (...) En estado de agitación entre sacudidas y estremecimientos, vomitaban, zaherían y pegaban a sus familiares y guardianes, dando un terrible espectáculo...». (A. Fernández)

Sea como fuere, una familia en la que se sepa que uno de sus miembros está loco será vista con desconfianza por parte de todos, aunque el grado de parentesco con el enfermo sea muy leve. Por ello es muy corriente que los individuos declarados oficialmente locos sean encerrados en manicomios y olvidados por los suyos, en un intento de ocultar su vergüenza. Aquellas familias que se resisten a enclaustrar a «su loco» en un manicomio suelen confinarlo en algún sótano o habitación cerrada, donde (salvo honrosas excepciones) el enfermo lleva un existencia mucho más próxima a la de una fiera enjaulada que a la de un ser

REGLAS DE CURACIÓN MENTAL

El personaje ingresado en uno de estos centros ha de tirar cada mes por la tasa de curación que le indique el Guardián 1D100. Con un éxito ganará 1D3 puntos de Cordura, con un fallo no ganará nada, y con un resultado de 96-00 perderá 1D6 puntos de Cordura. Al cabo de un mínimo de 1D6 meses de tratamiento el personaje puede solicitar el alta voluntaria, que le será concedida si se encuentra en un establecimiento psicoterapéutico, un hospital psiquiátrico o una residencia de salud mental. En el caso que se encuentre en un manicomio municipal le será mucho más difícil salir (ver regla específica) y si se encuentra en un asilo de alienados no podrá hacerlo salvo que un médico psiquiatra (o una persona que pase una tirada de Crédito) se haga responsable de él.

humano. Por supuesto, nadie hablará de buen grado de sus familiares enfermos mentales, y las reacciones a una pregunta directa de este tipo suelen abarcar desde la agresión directa hasta el silencio más amargo, doliente y ofendido.

Psiquiatría y sociedad

El psiquiatra ocupa el último lugar en la escala médica (un poco más abajo incluso que los médicos forenses). En contacto constante con el loco, se le considera, como a él, imprevisible, incomprensible y hasta peligroso. Vinculado al manicomio, se le identifica poco menos que como un carcelero, un sádico que retiene a sus enfermos sometiéndolos con impunidad a todo tipo de vejaciones y torturas.

Es loco el enfermo y entonces se recela de la moralidad de los conocimientos médicos. Un cualquiera, de alta o baja jerarquía, vale más y sabe más que el perito, que es el único que ha estudiado tan difícil materia. (Rodríguez Méndez)

Por ello, aquellos que sientan cariño por un pariente enajenado tienden a preferir cuidarlo por sí mismos, o contratar a particulares que lo vigilen, antes que encerrarlo de por vida en un manicomio.

... Y es que la psiquiatría tradicional considera que el enfermo mental, (como individuo potencialmente peligroso que es) debe estar encerrado e imposibilitado de hacer daño, allí donde los médicos puedan estudiar con tranquilidad su mal, tratarlo y quizá hasta atemperarlo a niveles razonables. Esta corriente de pensamiento psiquiátrico recibe el nombre de alienista (de *alienar*, es decir, recluir, apartar, encerrar). Es la más extendida en España y en buena parte de Europa, y sus postulados básicos son tres: el único lugar donde puede vivir un enfermo mental grave es en el manicomio; solamente los psiquiatras pueden encargarse de dirigir su cuidado y las enfermedades mentales *no suelen tener cura*. Por ello, un psiquiatra alienista no se preocupará tanto de restablecer la cordura de sus pacientes como de «calmarlos» para hacerlos más manejables, aunque sea a costa de convertirlos en vegetales o en autómatas idiotizados. Por ello es bastante difícil que un alienista declare curado a alguno de sus pacientes, dejándole abandonar el manicomio sin más. (Tanta reticencia a conceder altas motivó en 1909 la promulgación de una real orden sobre la necesidad de recluir a los declarados judicialmente dementes siempre con carácter provisional, teniendo el enfermo el derecho de que periódicamente una junta médica revisara su caso. Evidentemente, si la junta está formada por psiquiatras tradicionales, siempre emitirá un fallo negativo).

Enfrentados a los alienistas hay un sector mucho más reducido de psiquiatras que afirma que, en determinados casos, la enfermedad mental puede tener cura. Se autodenominan reformistas, pues precisamente buscan «reformular» al individuo, insertarlo nuevamente en la sociedad. Al contrario que sus colegas, no se niegan a tratar a los enfermos en sus domicilios particulares (aunque siguen opinando que el mejor lugar para un enfermo grave es el manicomio), y dan gran importancia al trabajo manual como terapia.

Por último, podemos diferenciar un subgrupo dentro de los reformistas: los neuropsiquiatras. Muy influenciados por la psiquiatría alemana (Kraepelin, Alzheimer, más tarde Freud) y por el profesor Ramón y Cajal, creen que determinadas enfermedades mentales tienen su origen en desarreglos físicos, que pueden ser estudiados, tratados e incluso curados. No suelen trabajar en manicomios, ya que prefieren dedicarse a la investigación de la enfermedad mental. No obstante, pueden ser contratados en privado.

Aunque hay excelentes profesionales en esta reducida minoría de psiquiatras, también se encuentran entre ellos elementos excesivamente «imaginativos», demasiado dispuestos a practicar cualquier tipo de tratamiento u operación quirúrgica en los pacientes, convencidos de la raíz física de su mal.

DEL HOSPITAL PSIQUIÁTRICO AL ASILO DE ALIENADOS

Según datos de 1910, hay en España treinta y cinco centros psiquiátricos, que albergan 19.536 enfermos mentales. Estas cifras no incluyen las residencias y sanatorios particulares, los Departamentos de Psiquiatría de los diferentes hospitales provinciales y los asilos municipales. Generalizando mucho, estos centros pueden agruparse en cinco tipos, según su potencial de curación:

Establecimiento psicoterapéutico (Tasa de curación 75/51%)

Centro privado, atendido por médicos neuropsiquiatras, que aplican a sus pacientes las técnicas más modernas. El establecimiento se mantiene exclusivamente de lo que cobra a sus pacientes, por lo que sus servicios no están al alcance de todos los bolsillos.

En el interior del recinto, rodeados de jardines y amplias arboledas, hay varios edificios independientes. Uno de ellos, algo apartado de los demás, está reservado a los pacientes-pensionistas «de primera clase», los que pueden pagar las tarifas más caras. Más parecido a un balneario u hotel de lujo que a un sanatorio mental,

consta de habitaciones individuales, cuidadores personales y posibilidad de comer a la carta.

Otros pabellones están destinados al «pensionado corriente» (los que pagan las tarifas normales del centro, ya de por sí bastante caras). Dichos enfermos son alojados en amplias y aireadas naves colectivas, divididos según sus síntomas en enfermos tranquilos, enfermos agitados, enfermos agudos (agresivos) y enfermos en observación. Además, el centro admite a cierto número de enfermos de beneficencia, que los médicos suelen usar para experimentar nuevas técnicas curativas.

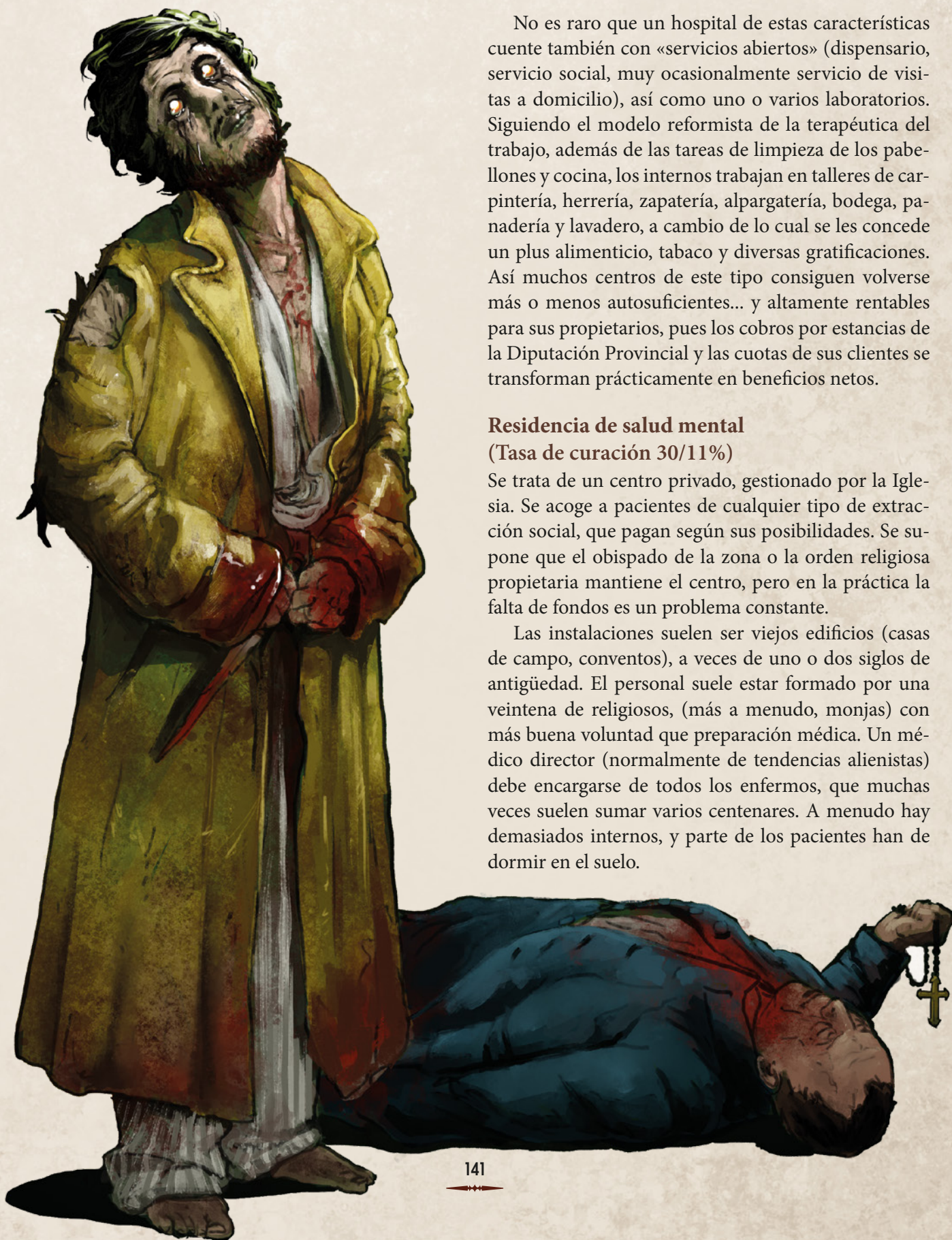
El personal del centro está formado por médicos, enfermeras y cuidadores, todos ellos con una buena preparación sanitaria. Aunque el nivel asistencial varía un poco dependiendo de la capacidad económica del paciente, en general se le da a todos los pacientes un trato respetuoso y correcto.

Hospital psiquiátrico (Tasa de curación 50/31%)

Centro privado (al igual que el anterior) pero subvencionado por organismos públicos (normalmente la Diputación Provincial), que pagan un tanto por cada enfermo ingresado. Por ello las cuotas de los pacientes son sensiblemente más bajas que en el caso de los establecimientos psicoterapéuticos.

Las instalaciones son buenas, aunque en ocasiones presentan deficiencias (obras incompletas, reformas o reparaciones pendientes) debido a los recortes gubernamentales de presupuesto sanitario. Suelen trabajar en él médicos reformistas y algún neuropsiquiatra.

El hospital cuenta con servicios de vigilancia intensiva, balneoterapia y electroterapia, así como una unidad de vigilancia intensiva para enfermos agudos. Suele rechazarse por anticuada la terapia de suspensión mecánica, y los accidentes y suicidios se intentan evitar gracias a una mayor vigilancia y a tratamientos de hidroterapia. Se anima al personal subalterno a que adquiera unos conocimientos médicos mínimos, por lo que, de cuando en cuando, se le dan cursillos dentro del mismo centro.



No es raro que un hospital de estas características cuente también con «servicios abiertos» (dispensario, servicio social, muy ocasionalmente servicio de visitas a domicilio), así como uno o varios laboratorios. Siguiendo el modelo reformista de la terapéutica del trabajo, además de las tareas de limpieza de los pabellones y cocina, los internos trabajan en talleres de carpintería, herrería, zapatería, alpargatería, bodega, panadería y lavadero, a cambio de lo cual se les concede un plus alimenticio, tabaco y diversas gratificaciones. Así muchos centros de este tipo consiguen volverse más o menos autosuficientes... y altamente rentables para sus propietarios, pues los cobros por estancias de la Diputación Provincial y las cuotas de sus clientes se transforman prácticamente en beneficios netos.

Residencia de salud mental (Tasa de curación 30/11%)

Se trata de un centro privado, gestionado por la Iglesia. Se acoge a pacientes de cualquier tipo de extracción social, que pagan según sus posibilidades. Se supone que el obispado de la zona o la orden religiosa propietaria mantiene el centro, pero en la práctica la falta de fondos es un problema constante.

Las instalaciones suelen ser viejos edificios (casas de campo, conventos), a veces de uno o dos siglos de antigüedad. El personal suele estar formado por una veintena de religiosos, (más a menudo, monjas) con más buena voluntad que preparación médica. Un médico director (normalmente de tendencias alienistas) debe encargarse de todos los enfermos, que muchas veces suelen sumar varios centenares. A menudo hay demasiados internos, y parte de los pacientes han de dormir en el suelo.

Con todo, se procura separar a los enfermos agresivos de los «crónicos». Los enfermos más capaces se encargan de las faenas domésticas del centro (limpieza, cocina), así como de cultivar los jardines, vides y olivares circundantes, pertenecientes a los religiosos. Todos los enfermos (independientemente de que sean conscientes de lo que sucede a su alrededor) han de asistir diariamente a misa, y se les dan largas charlas de carácter catequético. Una curación es tenida más como un milagro de Dios que como resultado de una terapia acertada.

Manicomio municipal (Tasa de curación 10/01%)

Institución pública, destinada a encerrar (más que a curar) a los enfermos mentales. Su capacidad puede variar desde varios cientos de enfermos hasta más del millar. Los edificios destinados a su uso suelen ser viejos y ruinosos, y muy pocas veces han sido contruidos con la idea de ser usados como hospital. Por ello, se carece de los servicios más elementales, como el de agua corriente, por lo que en muchos manicomios de provincias en frecuente ver una «cuerda de locos» (enfermos mentales atados entre sí como si de penados se tratara) que salen del manicomio cargados con cubos, para llenarlos en la fuente del pueblo. Muchos de los enfermos recluidos pasan hambre y carecen de las más mínimas condiciones de higiene, lo que provoca un alto índice de mortandad. El personal del centro es mínimo: a veces uno o dos cuidadores (ineducados, sucios y desgarbados) por cada cincuenta enfermos, y un médico director de tendencias alienistas (en ocasiones, reformistas) que se preocupa poco o nada por sus pacientes. La única terapia que se aplica es la de la suspensión mecánica y la del trabajo: los enfermos han de realizar todos los trabajos de mantenimiento y limpieza del manicomio y, en ocasiones, son empleados por el municipio o por particulares como si se tratara de condenados a trabajos forzados. Si algún personaje consigue curarse en un centro de estas características el Guardián deberá hacerle tirar por **Suerte** una vez cada 1D6 meses, no siéndole concedida el alta hasta que no pase la tirada.

Todos los manicomios andaluces (...) eran establecimientos anticuados y más o menos hacinados. Estaban encomendados a médicos de las respectivas beneficencias, que actuaban enteramente a su gusto, hacían alguna visita esporádica o más o menos regular a los enfermos... (Linares Maza)

Asilo de alienados (Tasa de curación 00/-25%)

Centro público, a veces simplemente un departamento del hospital provincial, donde se arroja a los «indeseables» que la policía recoge de las calles. En ellos se hacinan sin ningún criterio médico tuberculosos terminales, sifilíticos, mendigos, prostitutas, psicópatas, retrasados mentales... Los locales carecen de las más mínimas condiciones de higiene, y más parecen un calabozo medieval que una dependencia sanitaria. Demasiadas veces los enfermos han de dormir en el suelo, todo lo más sobre un sucio montón de paja. La única terapia que se aplica a los pacientes es en confinamiento, la suspensión mecánica y los malos tratos. El personal se limita a varios cuidadores, brutales y saturados de trabajo, en ocasiones más locos que los propios enfermos, auxiliados a veces por algunas monjas enviadas como castigo por sus superiores. Dirige el establecimiento un médico, que la mayor parte de las veces no es ni siquiera psiquiatra, y que no suele preocuparse en absoluto de sus pacientes.

TRATAMIENTOS DE «CURACIÓN MENTAL»

En los manicomios de los años 20 no se practica solamente el *electroshock*. Médicos y cuidadores tienen a su disposición un buen número de terapias, algunas más «agresivas» que otras, que usarán según el tipo de psiquiatría que practiquen.

Asueroterapia

Terapia desarrollada por el doctor Asuero, médico otorrinolaringólogo de San Sebastián, que afirma poder curar cualquier tipo de enfermedad simplemente



pinchando con un estilete el nervio trigémino de la mucosa nasal. Ha despertado gran polémica, pero a él acuden cientos de pacientes de toda España.

Balneoterapia

Tratamiento consistente en suministrar al paciente baños de aguas fría o caliente, para calmar su ansiedad. Muchas veces el enfermo es arrojado al agua por sorpresa, para potenciar los efectos curativos del tratamiento. Unas malas instalaciones, o dejadez por parte de los cuidadores, pueden hacer que este tratamiento provoque casos de pulmonía entre los pacientes.

Caza de complejos

Terapia de choque, bastante usada por determinados neuropsiquiatras y psicoanalistas españoles. Básicamente consiste en aplicar técnicas del psicoanálisis (la prueba de las asociaciones determinadas de Jung, el test de Rorschach) pero empleando barbitúricos y el plestimógrafo (rudimentario detector de mentiras). Este tratamiento solamente se emplea en pacientes que se sospecha puedan ser mentirosos patológicos o fabuladores. Evidentemente, en un enfermo que diga desvaríos (como la existencia de criaturas de los Mitos) y las pruebas demuestren que dice la verdad... demostrará de forma total y absoluta su locura.

Electroterapia

El tan tristemente conocido *electroshock*, y también algunas de sus variantes más leves (por ejemplo, un relajante baño de agua caliente a la que se le apliquen de repente unas descargas de baja intensidad). Como su nombre indica, se basa en la teoría, muy extendida durante el siglo XIX, de que la electricidad es muy beneficiosa, hasta curativa, para el cuerpo humano.

Eugenesia

Más que tratamiento, se trata de una medida preventiva muy popular en Inglaterra, Alemania y Estados Unidos en los años 20. Consiste en regenerar la raza dificultando la reproducción de *elementos socialmente nocivos*: ineptos, tarados, enfermos mentales, deficientes, epilépticos, delincuentes reincidentes... Eso se realiza ya

sea aislando al sujeto en cuestión, evitando que tenga contactos sexuales, u operándole para eliminarle los órganos reproductores. Muchos neuropsiquiatras están a favor de esta medida, mientras que los alienistas (en especial los religiosos) la consideran aberrante.

Hidroterapia

Muy parecido a la balneoterapia, este tratamiento se basa en las propiedades del agua fría, arrojada a presión con una manguera, para calmar a los enfermos agitados.

Interrogatorio a presión

Técnica psicoanalítica, usada ante determinadas psicosis y fobias, consiste en una rápida serie de preguntas hechas por el médico al paciente, basadas en su problema y su personalidad, y orientadas hacia lo que se cree que es la raíz del problema. Se trata de hacer reflexionar al paciente, pero según quien la utiliza, puede parecer más un interrogatorio policial que un tratamiento médico.

Lobotomía

Tratamiento usado tanto por los médicos alienistas (con el fin de «tranquilizar» a los agresivos crónicos) como por los neuropsiquiatras (convencidos de la raíz física de la locura). Consiste en practicar una operación en la corteza cerebral, que convierte al paciente en poco menos que un vegetal para el resto de su vida.

Malarioterapia

Moderno tratamiento aplicado con regularidad desde 1924 por casi todos los neuropsiquiatras. Consiste en inyectar a los enfermos de parálisis general progresiva sangre de enfermos de fiebres tercianas, lo que les provocaba violentos accesos febriles y convulsiones.

Psicoanálisis

Las ideas de Freud ya eran conocidas en España en 1910, gracias a los artículos de Ortega y Gasset sobre su obra. La primera traducción de sus obras data de 1923, y casi todos los neuropsiquiatras conocen y usan las técnicas psicoanalíticas.



Teoterapia

Tratamiento consistente en fomentar la práctica de la religión entre los enfermos: acudir a misa a diario, largas sesiones de rezos, charlas catequéticas, acudir a procesiones, lectura y comentario de pasajes bíblicos... Muy utilizado en residencias dirigidos por religiosos. Parte del precepto de que la religión cristiana se basa en una serie de preceptos éticos y morales, (ayudar al prójimo, no robar, no matar, etc.) cuya comprensión puede reinsertar al individuo en la sociedad. Por ello varios reformistas la usan como psicoterapia.

Terapia de contención mecánica

Aunque desechada en casi toda Europa, sigue siendo práctica común en muchos manicomios españoles. Consiste en inmovilizar al paciente parcial o totalmente, para hacerlo sentir vulnerable y que pierda la confianza en sí mismo. Para ello se le puede poner la camisa de fuerza (una especie de saco con amplias bocamangas que se atan a la espalda, inmovilizándole los brazos); la cadena de los pies (una cadena de gruesos anillos que enlaza las piernas permitiéndole solamente desplazarse a saltitos); o el cinturón (una ancha faja metálica o de cuero de la que salen dos correas o cadenas con las que se atan las muñecas).

Terapia de fragmentación voluntaria

Tratamiento ideado por el psicoanalista Emilio Mira y López para curar los ataques histéricos y determinadas fobias. Consiste en estudiar los tics y comportamientos del paciente durante su fase más aguda, reproduciéndolos luego ante él (con la mayor seriedad posible) una vez el paciente está calmado. Sea porque el enfermo se da cuenta de lo ridículo que son sus ataques, o sea porque aprende a disimularlos, lo cierto es que es una técnica que no deja de tener buenos resultados.

Terapia ocupacional

Muy usada por los reformistas, se basa en la premisa de que «El trabajo es indispensable para evitar el proceso de desintegración mental evitando la vida exclusivamente imaginativa» (Proyecto Xercavins-Torras). Por ello, se anima a los enfermos a que realicen

trabajos útiles, como la horticultura, la jardinería, el hilado, el telar mecánico, las labores tipográficas o el servicio doméstico. Según los centros, los enfermos que realizan estas tareas disponen de ciertos privilegios o no. Se han dado casos de centros que, previo acuerdo con algún terrateniente o industrial, han utilizado a los enfermos como mano de obra barata en latifundios o fábricas, con la excusa de practicar esta terapia.

Terapia de reposo (narcosis)

Muy recomendada por los más eminentes psiquiatras europeos (Kleaesí, Müller y Schöpffen), esta terapia consiste en administrar a los enfermos agitados una dosis masiva de drogas, dejándolos en un estado casi letárgico durante diez días. Muy usada ante pacientes problemáticos, se corre el peligro de convertir al enfermo en un drogadicto.

ALGUNOS PSIQUIATRAS EN ACTIVO

Los profesionales a los que pertenecen estas siglas existieron realmente. Demasiadas veces, la realidad supera la ficción. El Guardián puede inspirarse en ellos a la hora de crear sus propios *personajes no jugadores*.

Dr. A. Psiquiatra reformista, responsable del departamento de dementes del Hospital Provincial de Zaragoza y (a partir de 1910) del nuevo manicomio municipal. Convencido de la terapéutica del trabajo manual, anima a los enfermos a que cuiden de los jardines y terrenos anexos al manicomio, cultivando olivares y viñas que ayudan a mejorar las finanzas del centro. También ha suprimido la tradicional participación de los enfermos en las procesiones de la ciudad y ha prohibido las visitas que los ociosos solían hacer al departamento de los locos, solamente para divertirse viéndolos. Está enemistado con las autoridades eclesiásticas (que lo consideran un sin Dios) por negarse a permitir que se obligue a comulgar a los enajenados.

J. C. G. Psiquiatra militar, alienista convencido, partidario de recluir no solo a los oficialmente locos, sino a todos los que sufrieran cualquier tipo de patología

mental potencialmente peligrosa, ya fuera para el propio enfermo, sus familiares o la sociedad.

A. G. G. Investigador y teórico de la psiquiatría, presidente de la Sociedad Catalana de Neurología y Psiquiatría. Aunque neuropsiquiatra, comparte con los alienistas la creencia de que los enfermos mentales solamente pueden ser tratados correctamente en un hospital psiquiátrico. No obstante, critica la organización interna tradicional de dichos centros, y propone su propia ordenación: departamentos separados para epilépticos y psiconeuróticos; un asilo-escuela para subnormales; el manicomio propiamente dicho (con una sección aparte para los locos clasificados de incurables), y el reformatorio para los inadaptados sociales, que debe incluir una sección para los locos delincuentes.

E. M. L. Psicólogo de fama internacional, trabaja desde 1918 hasta 1923 en el desvencijado dispensario de enfermedades mentales del Asilo del Parque, en Barcelona. En 1924 obtiene una plaza en el Dispensario de Enfermos Mentales de la ciudad. También trabaja en el Instituto de Orientación Profesional (luego Instituto Psicotécnico) destinado a la orientación y selección profesional de los trabajadores.

Dr. L. A. Neuropsiquiatra formado en Alemania. Desde 1925 es director médico del Hospital Psiquiátrico de Z... (Vizcaya), y en 1928 es designado director de la Casa de Salud V..., un moderno hospital general que se está construyendo en Santander. Entre otras cosas, ha diseñado un avanzado Departamento Neuropsiquiátrico, dirigido por él mismo, concebido como una unidad para enfermos agudos. La Casa de Salud incluye dispensario y área de hospitalización.

Padre M. Responsable del Sanatorio de C..., administrado por una orden de frailes. Este religioso, alienista convencido, tiene fama de tratar con extrema dureza a sus enfermos-reclusos. A principios de siglo sufrió varias denuncias por malos tratos, y el escándalo llegó hasta los periódicos. No obstante, fue absuelto de to-

dos los cargos. Sea como fuere, del centro a su cargo se dice que «muchos son los que entran, pero muy pocos los que salen... vivos».

M. P. Neuropsiquiatra formado en Múnich, jefe del Servicio de Psiquiatría del Hospital Civil de Málaga. Muy preocupado por el trato asistencial que reciben los pacientes, ha tenido recientemente (1925) problemas con la Diputación Provincial, al publicar varios trabajos suyos acerca de las graves deficiencias de la alimentación en los hospitales andaluces.

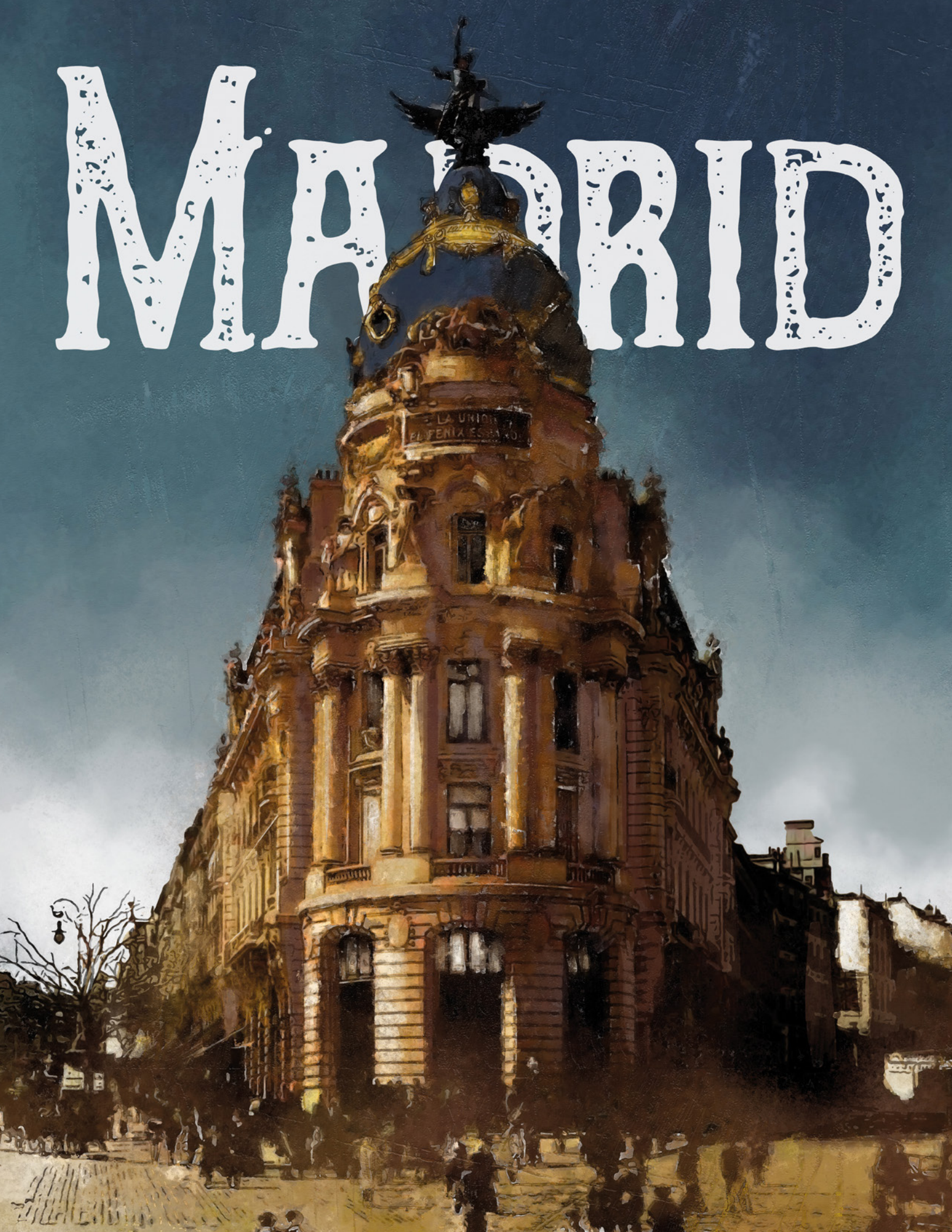
R. R. M. Catedrático de la Universidad de Barcelona, reformista. Es fácil encontrarlo trabajando en el Departamento de Psiquiatría del Hospital Clínico de Barcelona, a donde acudirá si ingresa algún caso que salga de lo corriente.

D. R. R. Se autodefine como «médico, filósofo y escritor». Practica la psiquiatría tradicional (alienista), pero gusta de experimentar con los enfermos nuevas técnicas bastante poco ortodoxas. De 1906 hasta 1909 fue director del Manicomio de S... (Gerona), pero sus pésimas cualidades como administrador, su mal temperamento y sus bruscos cambios de humor, así como sus continuas ausencias y su despreocupación por la buena marcha del centro motivaron su destitución. Desde entonces va de aquí para allá, y los personajes pueden encontrarlo prácticamente en cualquier lugar de España.

S. R. Psiquiatra reformista. Dotado de una profunda espiritualidad, fomenta entre los enfermos las «prácticas religiosas», que camuflan (según él) una psicoterapia indirecta. En los centros a su cargo acostumbra a dividir a los enfermos por secciones de tranquilos, semitranquilos, agitados, epilépticos, sucios, deficientes mentales y psicópatas.

L. S. Reformista y neuropsiquiatra, este prestigioso científico, considerado uno de los médicos psiquiatras más brillantes de España, se define a sí mismo como «ateo, masón y socialista». Todos lo consideran un excelente profesional.

MADRID



CUATRO CIUDADES ESPAÑOLAS GUÍA DE MADRID

...La mañana era muy calurosa; Madrid languidecía bajo un sol de justicia. En las tertulias, todas las conversaciones giraban en torno al calor y la política: se hablaba de la elevada temperatura a modo de introducción y se entraba en materia enumerando una tras otra las conspiraciones en curso, buena parte de las cuales solía ser del dominio público. Todo el mundo conspiraba... (Arturo Pérez Reverte)

Villa y corte desde tiempos de los Austrias, cabeza del inmenso Imperio español de aquellos tiempos... Madrid, la capital de España, se encuentra aproximadamente en el centro de la península ibérica, sobre un terreno desigual, aunque no montuoso, cercada por el norte y el oeste por las casi siempre nevadas cumbres de las sierras de Guadarrama y Gredos. Sus cielos son puros y serenos casi todo el año, y el aire seco y penetrante, especialmente en invierno. Las calles están en su mayoría empedradas y bien alumbradas por la noche. Asimismo, hay abundancia de aguas potables, pero con una deficiente canalización, por lo que muchas de las casas de la parte vieja carecen de agua corriente, teniendo sus moradores que utilizar, como antaño hicieran nuestros abuelos, las fuentes públicas para cocinar y lavarse.

Aunque quizá ya no merezca llevar con justicia el título de *calle del mundo* con que se la bautizó en tiempos pasados, la capital sigue siendo foco de atracción de muchos, que acuden de todos los rincones de España para probar fortuna en la urbe. Por ello cuenta actualmente con más de 720.000 habitantes correctamente censados, lo que la convertirían ya en la urbe más poblada de España. No obstante, fuentes oficiales señalan que el número real de habitantes de la capital debe superar con creces los 750.000, y se espera que al finalizar la década se superen con creces los 810.000 residentes.

SERVICIOS PÚBLICOS

Embajadas

Como capital de España, en Madrid tienen su embajada todos los países civilizados.

Transportes y comunicaciones

La villa está excelentemente comunicada. El diseño de las carreteras y líneas de ferrocarril es tal, que se puede decir que, como si se tratara de una nueva Roma «todos los caminos conducen a ella». En efecto, de las estaciones de Norte, Atocha, Delicias, Arganda, Villa del Pardo y Colmenar Viejo salen trenes hacia todos los puntos de la península y más allá. Junto a ellos, correos y telégrafos, carreteras y caminos, ponen en contacto la villa con España entera y sus fronteras.

Además, unen la población con su extrarradio varias líneas de tranvía a vapor, así como líneas privadas de coches y de diligencias.

La urbe en sí está servida por una red de 48 líneas de tranvía eléctrico y por dos líneas de ferrocarril metropolitano subterráneo (castizamente bautizado como metro): Puerta del Sol-Cuatro caminos y Puerta del Sol-Ventas.

Alojamiento

Los mejores hoteles son sin duda el Ritz y el Palace Hotel (cuyo gran salón es uno de los centros de reunión de hombres de negocios y periodistas más

importantes de la villa), pero hay en Madrid hospedajes de todos los precios, siendo muy numerosas las pensiones y, sobre todo, las casas de huéspedes (en las que una familia o viuda respetable alquila una o más habitaciones a funcionarios, estudiantes, opositores y demás gente honrada).

Restaurantes

Destaca entre los de lujo el Zalacaín, cuyos platos rivalizan incluso los de la cocina del Ritz o del Palace Hotel, (donde, por supuesto, también se puede ir solamente a comer). Menús más ajustados pueden consumirse en el Roma o el Florida. Además, en el viejo Madrid hay numerosos mesones en los que se puede comer bien a un precio asequible para cualquier bolsillo.

Cafés

Ninguna guía de Madrid es completa si no se hace referencia a sus célebres cafés. Sus locales son algo más que las viejas tabernas o las modernas cervecerías. Son lugares públicos de reunión, al estilo del foro de los antiguos romanos, donde se reúnen amigos y conocidos, se charla, se discute, en ocasiones se conspira, se escucha música popular o la radio, se tiene acceso a revistas ilustradas y se disfruta del fresco en verano y del calor en invierno. Estudiantes, empleados, viudas, pensionistas, jubilados, militares retirados, artistas bohemios, periodistas sin empleo fijo... todos los que no tienen en su casa demasiadas comodidades se convierten al poco tiempo en clientes fijos de uno u otro café. En ellos es costumbre acompañar los cafés con «medias tostadas» (rebanada de pan tostado partida por la mitad) o, si se es goloso, por un suizo (bollo dulce muy esponjoso). El café que se sirve es fuerte, amargo, espeso, por lo que suele acompañarse con un vaso de agua fresca.

Estos establecimientos florecieron en el último tercio del siglo pasado, y hoy en día están un poco en desuso, arrinconados por las ya mencionadas cervecerías o los *tupís* (cafés económicos, al estilo de nuestros bares de hoy en día). No obstante, siguen existiendo en la capital varios de estos cafés, de camareros vestidos de blanco, mesas de mármol y paredes forradas de

MENÚ DE RESTAURANTE DE LUJO (PALACE HOTEL)

Entremeses
Sopa capuchina
Salmón frío
Ternera a la périgord
Coliflor en salsa blanca
Solomillo de cerdo al horno
Helado de vainilla
Brazo de gitano
Quesos y frutas
Vinos, cafés y licores

madera, como el Café de Pombo, el Café Puerto Rico, el Café de Fornos...

Hospitales

La enumeración de los principales y su ubicación es la siguiente: Anatómico-Patológico de San Juan de Dios, en calle Máiquez, 11; Casa de Caridad de María Inmaculada, en plaza de Martínez Campos, 12; Clínico de San Carlos, en calle Atocha, 104; Hospital de Jesús Nazareno (para mujeres clasificadas como incurables) en calle Amanuel, 11; Hospital de niños escrufulosos de los Hermanos de San Juan de Dios, en paseo de las Acacias, 6; Hospital del Apóstol San Pedro (únicamente para clérigos) en calle san Bernardo, 103; Hospital Homeopático de San José, en calle Eloy Gonzalo, 3; Hospital Clínico y Provincial de Madrid, en Atocha, 108; Instituto Microbiológico de Sueroterapia y antirrábico, en calle Ferraz, 98. Como sus nombres indican, en su mayoría pertenecen a una u otra orden religiosa, siendo gran parte de su personal religiosos y hermanas, que en demasiadas ocasiones ponen en su labor más fe que conocimientos médicos.

Manicomios

Salvo algunas clínicas privadas, los únicos centros a los que ingresar a aquellos clasificados como dementes (o

simplemente, locos) son el Manicomio de Cienpozuelos (en el extrarradio de la villa) y el Departamento de Alienados del Hospital Clínico y Provincial de Madrid. Este departamento permanece en el mismo estado que en la época de la construcción del hospital (siglo XVI-XVII). No hay baños para los enfermos, que son sujetos mediante camisas de fuerza. Cuando se empiezan a acumular los pacientes, la monja encargada del departamento ordena traslados en masa a un manicomio, (normalmente al de Cienpozuelos o al de Valladolid), donde los enfermos llegan con el único diagnóstico de enajenación mental, sin ningún dato que sirva para diagnosticarlos científicamente. Hay épocas en las que los enfermos se hacinan escandalosamente, simplemente porque las deudas de la Diputación de Madrid con los frailes de Cienpozuelos son de tal volumen que estos se niegan a aceptar más ingresos. El Departamento de Alienados cuenta con un subdepartamento de Observación de Dementes situado en la parte baja posterior del edificio: lo constituyen dos salas lóbregas y oscuras, con las consiguientes celdas de aislamiento para enfermos agitados. Este subdepartamento está a cargo del doctor H., que carece de preparación en la especialidad, por lo que apenas se ocupa del mismo.

Cementerios

Los dos camposantos más importantes la villa son el cementerio de San Isidro, de carácter señorial, notable por el lujo de sus panteones, y la más popular gran necrópolis situada al este de la capital. Además, los madrileños cuentan con varios cementerios sacramentales, así como uno dedicado expresamente a protestantes.

Prensa diaria

Los diarios más leídos en Madrid son: *El Heraldo de Madrid*, *ABC*, *El Sol* y *El Debate* (el de mayor tirada). Los semanarios más importantes son: *Blanco y Negro*, *Siglo Futuro* y *Universo*. Además, hay una multitud de pequeños periódicos, de tiraje muy limitado y de existencia efímera (a veces, apenas una docena de números) que suelen sobrevivir gracias al apoyo económico de este o aquel político, empresario o partido político en

general... por lo que sus opiniones son mucho más partidistas y radicales. Este tipo de periódicos, por principio, no suelen retractarse nunca de lo que escriben, por muy grande que sea la falsedad que hallan publicado.

Bibliotecas

Biblioteca Nacional

Fundada a principios del siglo XVIII por Felipe V, (con el nombre de Real Librería) se ha ido engrosando con diferentes obras procedentes de donaciones particulares, secuestros de propiedades y desamortizaciones de bienes clericales. Así pasaron al fondo bibliotecario las valiosas colecciones del marqués de Villena, la de Böhl de Fáber, la de don Agustín Durán, la de don Pascual de Gayangos y del marqués de la Romana, entre otros. En la actualidad cuenta con más de 1.000.000 de obras, entre libros impresos, incunables, folletos y manuscritos, la más completa de España. Es especialmente interesante la colección dedicada a teología, derecho e historia.

Biblioteca del Congreso

Constituida por libros religiosos y varias donaciones particulares, tiene interés por poseer la colección más completa que existe de periódicos españoles. Por desgracia, solamente tienen acceso a ella los diputados españoles. Al frente de la misma se halla el bibliotecario don Bartolomé José Gallardo, famoso por no hacer excepciones.

Biblioteca de la Real Academia de la Lengua

Consta de unos 40.000 volúmenes, en su mayoría obras literarias, filosóficas y teológicas. También una interesante colección de códices de los siglos XIII, XIV y XV.

Biblioteca de la Real Academia de Historia

Su colección consta de unos 40.000 libros impresos, así como más de 10.000 manuscritos y legajos. Para poder consultarlos es necesario obtener un permiso escrito de la Real Academia, que suele concederlo a no ser que por tratarse de asuntos o colecciones en objeto de estudio no sea posible...

Biblioteca de la Facultad de Derecho

Situada en la Universidad Central, tiene una interesante colección de códices e incunables escritos en griego, latín y castellano antiguo.

Archivos

Existen los siguientes: Central y Biblioteca del Ministerio de Hacienda (Alcalá, 11), Central del Ministerio de Marina (Pza. Ministerios, 7), de la Academia de Bellas Artes (Alcalá, 11), de la Real Casa (Pza. Palacio), General del Ministerio de Gracia y Justicia (San Bernardo, 47), General de Protocolos (Alberto Bosch, 4), Histórico Nacional (Recoletos, 20), Municipal de la Villa de Madrid (Pza. Constitución, 27, pral.), Parroquial de las Iglesias de Santos Justo y Pastor (Pza. Dos de Mayo, 1), Parroquial de Santa Teresa y Santa Isabel (Glorieta de la Iglesia, 3), de la Real Sociedad Geográfica (León, 12).

Museos

Museo del Prado

Se trata del principal museo de Madrid, y alberga una de las colecciones de cuadros más completas del mundo. Además, posee valiosas obras arqueológicas griegas y moriscas, así como joyas y otros objetos por los que mantiene litigio con el Museo Arqueológico (que, a su vez, tiene determinadas pinturas que el museo pictórico desea).

Museo de Reproducciones Artísticas

Instalado en el antiguo casón de Felipe IV, este curioso museo alberga copias de las más bellas producciones artísticas de todos los tiempos, desde esculturas egipcias, asirias, ibéricas y griegas (como la *Venus de Milo* o la *Victoria de Samocracia*) hasta obras renacentistas como el *Moisés* de Miguel Ángel, pasando por vaciados en yeso de la célebre piedra Rossetta, estelas y relieves de palacios asirios y babilonios, así como numerosas copias de cuadros famosos.

Museo Arqueológico Nacional

Ocupa una extensión de 7.297 m², con planta baja y principal, la que da cabida a 30 salones y dos gran-

des patios cubiertos, biblioteca y dependencias. Está dividido en las secciones Prehistórica, Egipcia, Ibérica, Grecorromana, Árabe, Medieval, Cerámica, Trajes Bordados, Prehistórica Española, Americana, Asiática, Dactilográfica y Numismática.

Museo de Artillería (antes, Militar)

Está situado en los restos del antiguo palacio del Buen Retiro. Consta de dos pisos, en los que se alinea una interesantísima colección de armas, tanto antiguas como modernas, desde el arcabuz de mecha hasta el más moderno fusil.

DIVERSIONES Y ESPECTÁCULOS

Teatros

Teatro Real

Construido en el mismo lugar donde se alzaba el antiguo teatro de los Caños del Peral. Por sus grandes dimensiones, la riqueza de su decorado y cómoda disposición de sus localidades, está considerado como uno de los mejores de Europa. La temporada en el Teatro Real empieza en noviembre, y termina en marzo. En primavera se suelen dar conciertos por la tarde.

Teatro Español

Propiedad del Ayuntamiento, lo suele ceder gratis a las empresas que se someten a determinadas condiciones. La temporada empieza en octubre y termina al llegar la Semana Santa.

Teatro Apolo

Popularmente llamado «la catedral del género chico», ya que suelen representarse en zarzuelas y comedias.

Otros teatros de la villa son: Gran Teatro, Teatro de la Comedia, Teatro Lara, Teatro Novedades (género chico), Teatro Cómico, Teatro Eslava (muy frecuentado por gentes «de vida alegre»), Teatro Circo Price (donde en verano y otoño actúan compañías ecuestres y acrobáticas) y el Teatro Romea (variedades).

Cines

Entretenimiento de moda en la capital, los locales de cinematógrafo se multiplican día a día. Los principales son Trianón Palace, Príncipe Alfonso, Infanta Isabel, Cinema Doré, Cinema X. Además de películas cinematográficas, también se realizan en ellos espectáculos de *varietés*.

Deportes

Frontón

De los muchos que se construyeron hace unos años, cuando era deporte de moda, solamente funciona en la actualidad uno, el Frontón Central de la calle Tetuán, en cuyos partidos se cruzan importantes apuestas. El local también se utiliza para determinados bailes de sociedad.

Carreras de caballos

La villa cuenta con un hipódromo, que nada tiene que envidiar a los más selectos de Europa. Está situado al final del Paseo de la Castellana, y funciona de primavera a otoño.

Fútbol

Existen en la capital cinco entidades federadas de 1ª clase, diez de 2ª y ¡cuarenta y una! de 3ª, prueba inequívoca de hasta qué punto ha calado hondo este deporte extranjero entre los madrileños.

Toros

La tauromaquia o arte de torear es un espectáculo de gran tradición en Madrid, y data de tiempos de los Austrias. La plaza de toros de la villa tiene una capacidad para 16.000 espectadores, y se inauguró en 1874. Consta de 10 tendidos numerados con 17 filas de asientos cada uno. La enfermería tiene una capacidad de 6 camas, y consta de servicio completo de botiquín, material de operaciones y depósito de camillas.

Clubs y círculos sociales

A imagen de los exclusivos clubs ingleses, nuestra capital también cuenta con cierto número de centros (o círculos), en cuyos locales la entrada está severamente restringida. Todos ellos cuentan con un esmerado servicio de restaurante y carruajes, magníficos salones de lectura y tertulia, y, en algunos casos (por ejemplo, en el Centro del Ejército), de una bien servida sala de armas para practicar el viril *sport* de la esgrima.

El centro más aristocrático es sin duda alguna el Nuevo Club, situado en la calle de Alcalá. Le siguen el Casino de Madrid (del que solamente son socios personas de elevada posición o jerarquía), la Gran Peña (cuyos socios son militares de graduación y altos funcionarios del Estado), Círculo de Bellas Artes, Centro del Ejército y la Armada (militares en general).

ZONAS Y LUGARES DE INTERÉS

Viejo Madrid

El casco antiguo de la ciudad corresponde a la urbe del Siglo de Oro, cuando era capital imperial. Delimitada por la Puerta del Sol, la plaza Mayor y las calles de Alcalá y Sevilla, es zona de calles irregularmente distribuidas, umbrosas y (por desgracia) a menudo malolientes. Pero, al igual que la Rambla de Barcelona o el Coso de Zaragoza, es lugar de paso inevitable y atrayente. De día o de noche, haga frío y calor, está siempre transitada por propios y extraños. Evidentemente, en sus casas, (demasiadas veces casonas señoriales de varios siglos de antigüedad que se caen a pedazos) viven gentes de condición social humilde, cuando no pobres de solemnidad, varias familias (o gentes que dicen serlo) compartiendo un mismo espacio...





Era la corrala un mundo pequeño, agitado y febril, que bullía como una gusanera. Allí se trabajaba y se holgaba, se bebía, se ayunaba, se moría de hambre; allí se construían muebles, se fabricaban antigüedades, se zurcían bordados antiguos, se fabricaban buñuelos, se componían porcelanas rotas, se concertaban robos, se prostituían mujeres. (Pío Baroja)

Y es que claro, también frecuentan el barrio chulapones de gorra calada y cigarrillo colgando de los labios, botines de charol y barba de varios días, siempre dispuestos a dar un susto (y aliviar del peso de su cartera) al que consideren una presa fácil. Y junto con la delincuencia, la prostitución, su triste compañera. Mujeres entradas en años y en carnes que se ofrecen como una triste mercancía a los que tengan estómago (o suficiente alcohol en el cuerpo) para desearlas.

El viajero que opte por distracciones menos peligrosas puede pasar momentos agradables en la Puerta del Sol, que no es puerta sino plaza (y un tanto irregular, además). Verdadero centro Madrid, siempre está atestada de muchedumbre, que van, vienen o simplemente charlan en ella. Pasar el rato, o conversar más cómodamente, también puede hacerse en las terrazas de los bares y cafés que hay bajo los pórticos de la plaza Mayor. Si lo que se desea es probar los diferentes vinos locales, nada mejor que recorrer la calle Toledo: ¡Nada menos que 88 tabernas se encontrará el pasean-

te entre la Puerta de Toledo y la plaza de la Cebada! Las reconocerá sin duda alguna, independientemente de su estado de intoxicación etílica, porque todas ellas tienen la fachada pintada de rojo. Bajando por dicha calle, el forastero puede recorrer las plazas del Progreso y de la Cebada, las calles de los Embajadores, de la Magdalena, de Segovia y de Santa Isabel. En todos ellos tropezará con vestigios del glorioso Madrid de tiempos pasados. ¡Pero que no prolongue en demasía su ocioso deambular! Pues más allá de la Ribera de Curtidores (donde se halla el famoso mercadillo denominado Rastro, en el cual se compra y vende de todo, desde joyas falsas hasta antigüedades auténticas, pasando por ropa usada, pan viejo, libros de segunda mano y periódicos extranjeros), más allá, digo, se encuentran los barrios de las Injurias y de las Peñuelas, con seguridad los más tristes, míseros y peligrosos lugares de Madrid.

Barrios modernos

Más allá del Madrid viejo se encuentran los barrios de Salamanca, Pozas, Argüelles y Chamberí, edificados durante el siglo XIX. A diferencia de la zona anterior, en este sector de la ciudad las calles están distribuidas racionalmente, y son regulares, anchas, bien iluminadas y, evidentemente, están todas ellas adoquinadas o asfaltadas. Abundan en esta zona los monumentos públicos.

El barrio más señorial de Madrid es, con mucha diferencia, el barrio de Salamanca. En él tienen sus

lujosas residencias la aristocracia palaciega y la alta burguesía. En Pozas y Argüelles (donde se encuentran los mejores hoteles de la villa) viven aquellos que, sin poder pagar los altos precios del barrio señorial, pueden permitirse vivir con cierto desahogo. Por último, el extenso barrio de Chamberí, situado en la parte alta de la población, está habitado en su mayoría por gentes de clase media-baja. Recomendamos al forastero que no deje de visitar la calle denominada Carretera de San Jerónimo, con sus magníficas joyerías y otros establecimientos de lujo. Es costumbre en Madrid pasear por ella al caer la tarde y, a veces, llegan a juntarse millares de personas pisándose y estorbándose. Menos concurrida (y por consiguiente, de recorrido más agradable) es la calle de Alcalá. Si en lugar de realizar el paseo a pie desea realizarlo sobre ruedas, deberá dirigirse a los paseos de la Castellana, del Prado o de Recoletos, más anchos. No obstante, hace unos años aún era frecuente en dichos lugares el triste espectáculo de los carruajes, que se congregaban en tal número que a veces tenían que detenerse ante la imposibilidad de avanzar. Gracias a Dios, la invención del automóvil está poniendo fin a estos inconvenientes, ya que su mayor rapidez permite una circulación más fluida.

Barriadas de arrabal

Formando un auténtico cinturón en torno a la urbe se encuentran una serie de barrios (Pozas, Fuencarral, Ventas) construidos un poco a toda prisa, habitados principalmente por gente humilde o por emigrantes que han venido a buscar fortuna a la capital. El viajero, en especial si viene de los barrios señoriales, se llevará una sorpresa, ya que se sentirá de repente en mitad del campo: calles polvorientas, sin asfaltar, edificios que muchas veces no son más que barracas levantadas a toda prisa, que parecen a punto de derrumbarse en cualquier momento, corrales con ganado, huertas, pequeños campos cultivados, vaquerías donde comprar leche fresca... Salvo determinadas excepciones, en todos ellos reina la pobreza. Sus habitantes subsisten como mano de obra barata para lo que sea de menester... y no siempre son absorbidos por la industria local...

Todo aquel rincón, por su suciedad y quietud, más que arrabal parecía un pueblo... (Zamacois)

Conviene destacar, sin embargo, dos barrios que se saltan esta norma. Uno de ellos es la colonia del Madrid Moderno, construida a principios de siglo y situada entre la plaza de toros y Las Ventas. Se trata de una serie de casitas unifamiliares, adosadas unas a otras, con jardincito que las más de las veces se usa de corral para cabras y gallinas. En Madrid a este tipo de casas se las llama hotelitos, y pese a su aparente fragilidad estuvieron de moda hace unos treinta años, presentándose como una original manera de huir del desasosiego de la ciudad. Iniciativa parecida es la de la Ciudad Lineal, situada al noreste de Madrid, entre las carreteras de Aragón y Francia. La colonia consta de todos los servicios (suministro de luz, de agua, etc) y de todo tipo de comodidades y entretenimientos: teatro, frontón, bar, billares, parque de diversiones, baños, velódromo, servicios de tranvías que enlazan con el centro, talleres de reparación de material móvil, imprenta, caja de ahorros, iglesia, tiendas de comestibles, escuela... En resumen, muchas comodidades, en casas bien construidas, rodeadas de huertas y campos cultivados. El responsable de esta iniciativa (que está teniendo gran éxito en la población) es el señor don Arturo Soria y Mata.

EDIFICIOS IMPORTANTES

Ministerio de Estado

Fue construido como Sala de Alcaldes de Casa y Corte en tiempos de Felipe IV. Anexa a ella había una cárcel para personas de cierta importancia social. Posteriormente el edificio fue usado como Audiencia y como Ministerio de Ultramar. Posiblemente, es el más bello ejemplar que queda en Madrid de la arquitectura de los Felipes de Austria.

Casa Consistorial (Ayuntamiento)

Construido igualmente en tiempos de Felipe IV, tiene dos fachadas principales, que dan respectivamente a la plaza y a la calle Mayor. Solamente la primera conserva su fisonomía original de portadas barrocas y balcones

rectangulares, pues la otra presenta una columnata dórica abierta más recientemente. El interior del edificio tiene como base un patio cuadrangular, al que flanquean dos vestíbulos, con una gran escalera en el testero. Dicho interior fue reformado durante la primera década del siglo, cubriéndose el patio, donde se han habilitado varias oficinas. En la planta principal puede contemplarse todavía el salón de recepciones original, el salón de sesiones y el oratorio, donde actualmente tiene instalado su despacho el alcalde de Madrid.

Segunda Casa Consistorial

Popularmente llamada La Panadería, ocupa casi todo un lateral de la plaza Mayor. Su nombre proviene de un local que, en tiempos de Felipe III, vendía pan por cuenta del municipio. Hoy en día, como en el pasado, es un anexo del Ayuntamiento, y tiene varios salones para juntas (casi todos reformados en el siglo XIX), el Archivo y Museo Municipales, así como otras dependencias municipales.

Hospicio de San Fernando

Situado en la calle Fuencarral, su fundación data del siglo XVIII, y aún permanece en activo, aunque se habla ya de su clausura para dedicarlo a otros menesteres. Es un enorme caserón de numerosísimas aunque vetustas y frías dependencias, totalmente inadecuado ya para acoger a los niños sin hogar, pues carece de la más mínima instalación higiénica. Su fachada, muy del gusto de la época, es impresionante.

Palacio Real

Construido durante el siglo XVIII (tras dos incendios que destruyeron completamente el viejo Palacio de los Austrias) la residencia de los reyes de España tiene un cuerpo cuadrangular con dos alas colocadas al este y oeste de la fachada principal. El espacio que queda en medio, denominado plaza de las Armas, se cerró con una verja en tiempos de la regencia de María Cristina, madre de nuestro rey. Su disposición interna tiene por base un gran patio central, al que se llega desde la fachada sur por una triple portada y un vestíbulo. A la derecha del mismo se encuentran el vestíbulo y la esca-

lera privados de las dependencias de la familia real, a la izquierda, un corredor conduce a los pasillos reales. El citado patio central es cuadrado, de 39 m de lado y tiene un doble piso de pórticos con arcadas. Destacan en el edificio la escalera del honor (escalinata ceremonial para recepciones) de tipo imperial, con balaustradas de mármol, así como pinturas representando alegóricamente los triunfos de España y de la Iglesia. También hay que citar el salón del trono, rectangular, de sobria grandeza, con paredes y dosel tapizados en terciopelos rojos bordados en oro; el comedor de gala (moderno, aunque se han respetado las bellísimas pinturas de su bóveda); y la capilla real, de planta cruciforme, con columnas de mármol y capiteles dorados. Todo el palacio está plagado de obras de arte valiosísimas, entre las que destacan los tapices, muebles y cuadros que adornan sus diversas dependencias.

Tribunal Supremo y Audiencia Real

Parcialmente destruido debido a un incendio en 1915, este organismo ocupa el edificio del monasterio de las Salesas Reales, del que se incautó el Estado en 1870. Construido en el siglo XVIII, muestra tendencias tanto barrocas como neoclásicas. Destacan la fachada que da al atrio de la iglesia (que fue la fachada principal del monasterio), el salón principal y el antiguo coro de las monjas. No obstante, debido al citado incendio ha sufrido importantes reformas.

Palacio del Congreso

Situado en la Carretera de San Jerónimo, es de planta cuadrangular, con dos pisos más ático. Su fachada principal tiene un pórtico de orden corintio, con una escalinata y dos leones flanqueándola, fundidos en Sevilla con el bronce de los cañones requisados durante la campaña de África de 1860. El salón de sesiones, donde se reúne el Gobierno, es semicircular. En el testero está la presidencia, en el perímetro, sobre el anfiteatro de los escaños, las tribunas. El salón de conferencias, situado entre el pórtico y el de sesiones, es rectangular, con decoración de estucos y mármoles. En el palacio hay también, entre otras dependencias, una biblioteca.

BARCELONA



GUÍA DE BARCELONA

Ya se había levantado la mañana y la ciudad se hizo visible a los ojos del oculto. Frente a sí veía los muelles del puerto, a su derecha se extendía el industrioso Hospitalet, cegado por el humo de las chimeneas; a su izquierda, las Ramblas, el Barrio Chino, el casco antiguo, y más arriba, casi a sus espaldas, el Ensanche burgués y señorial... (Eduardo Mendoza)

La antigua y muy noble ciudad de Barcelona está situada en la costa del Mediterráneo, a los pies de la montaña de Montjuic y de la cordillera de Collserola. Ha sido desde siempre de carácter cosmopolita y abierto, recibiendo con merecida razón el título de «puerta de Europa». Los barceloneses tienen fama de ser amables, emprendedores y trabajadores. Por ello la burguesía de la ciudad (y en general la de toda Cataluña) es próspera, y ha sabido crear una infraestructura industrial que atrae numerosos inmigrantes de todas partes de la Península. Por desgracia, los roces entre obreros y patronos provocan a menudo un clima de tensión que, a veces, llega hasta a teñirse de sangre, para horror de toda España y vergüenza de la ciudad.

Según el censo de 1909, Barcelona tiene una población de 546.271 habitantes. No obstante, dichos datos no son correctos. Muchos de los ciudadanos de Barcelona se resisten al empadronamiento, sea porque son inmigrantes más o menos ilegales de otras regiones de España o del extranjero, sea porque se dedican a actividades poco lícitas, como puede ser el caso de estar afiliados a algún sindicato anarquista. Sea como fuere, en medios oficiales se calcula que la población real de la ciudad rondará la cifra de 700.000 habitantes.

SERVICIOS PÚBLICOS

Consulados

Barcelona tiene consulados de los siguientes países: Alemania, Austria, Bélgica, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Dinamarca, Ecuador, Estados Unidos, Francia, Nicaragua, Gran Bretaña, Grecia, Guatemala, Haití, Holanda, Honduras, Italia, Liberia,

México, Mónaco, Noruega, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, República Argentina, República Dominicana, República de San Salvador, Rumanía, Rusia, San Marino, Suecia, Suiza, Turquía, Uruguay y Venezuela.

Transportes y comunicaciones

En el interior de la ciudad hay 42 líneas de tranvías eléctricos pertenecientes a varias compañías, así como dos líneas de ferrocarril subterráneo, llamado metropolitano o simplemente metro (Lesseps-Cataluña y La Bordeta-Cataluña). Salen diariamente de las diferentes estaciones de ferrocarriles trenes a Lérida, Zaragoza, Madrid, Tarragona, Castellón, Valencia y Francia. Hay, además, líneas fijas de navegación con Valencia, Sevilla, Cádiz, la Coruña, Vigo, Santander, Gijón, Avilés, Bilbao, Baleares, Canarias, Tánger, Melilla, Fernando Poo, Nápoles, Marsella, Génova, Alejandría, Pireo, Constantinopla, Batum, Filipinas, Cuba, Argentina, Brasil, Puerto Rico, Nueva York, Veracruz, Liverpool y otros puertos de Francia, Bélgica y Alemania.

Alojamiento

El mejor hotel de la ciudad es el Hotel Ritz, situado en la Gran Vía de las Cortes Catalanas. Una cena en su soberbio salón restaurante y una noche en una de sus lujosas suites son un placer, desgraciadamente solo al alcance de bolsillos sin complejos. Otros hoteles y alojamientos de la ciudad (de mayor a menor importancia) son: El Gran Hotel Colón (plaza de Cataluña), Gran Hotel (Ramblas), Hotel Continental (plaza de Cataluña), Hotel Oriente (Ramblas), Hotel España (calle de San Pablo), Hotel Razini (plaza Colón), Fonda de la Marina (Barceloneta) y Fonda Universo (plaza de Palacio).

Restaurantes

Los más importantes son: Maison Dorée y Gran Continental (en la plaza de Cataluña), Café Suizo, Martín y Gambrinus (en las Ramblas), Pince (en la calle Fernando), Mundial Palace (Puerta de la Paz), Moritz (plaza de la Sepúlveda) y Miramar (montaña de Montjuic). En todos ellos se sirve cocina francesa e italiana, que es la que está de moda en la ciudad. Los visitantes de paladar grosero o bolsillo escaso pueden probar los restaurantes de las clases medias-bajas, (Can Culleretes, Les 7 Portes, Casa Leopoldo) donde se sirven platos catalanes tradicionales (*bacallà a la llauna, cap i pota, escudella...*).

Hospitales

Los más importantes son los siguientes:

Hospital del Sagrado Corazón

Situado en la calle Conde Borrell. Está constituido por una crujía central a la que afluyen perpendicularmente seis cuerpos de edificio, de tres pisos, destinados a enfermerías. Hay además otras dependencias adosadas y una iglesia de estilo bizantino. Tiene camas para 120 enfermos.

Hospital Clínico y Facultad de Medicina

Ocupa dos manzanas enteras del Ensanche, entre las calles de Villarroel, Casanova, Provenza y Córcega. Su plano tiene una disposición lineal doble, con pabellones paralelos a la fachada principal. En total consta de doce pabellones con dos altos, semisótano y altillo. Los dos posteriores, aislados, están destinados a enfermedades infecciosas, y los diez restantes, cinco para hombres y cinco para mujeres, a enfermedades de cirugía en su planta baja y medicina general en su primer piso. Posee camas para 500 enfermos. En el centro de la gran U que forma el edificio está la Facultad de Medicina de la ciudad. Consta de tres grandes museos, una biblioteca, dos cátedras en forma de anfiteatro para 300 alumnos, dos salas de disección, siete gabinetes, once laboratorios, una cámara frigorífica, un depósito de cadáveres y una morgue para realizar las autopsias.

UN MENÚ EN LA MAISON DORÉE

(Para una reunión de la Lliga)

Crema de Gallina
Canapés
Langosta a la Cardinal
Pollos a la burguesita
Ponche al Kirsch
Filete de buey asado con patatas nuevas
Espárragos con salsa holandesa
Fresas a la Oriental
Pasteles

VINOS

Costes de Garraf
Castell del Remei
Codorniu N.P.U.
Café y licores

Hospital de San Pablo

Situado al norte de la ciudad, consta de 48 pabellones aislados, comunicados no obstante por galerías subterráneas. Tiene una capacidad de casi 1.000 enfermos.

Hospital de San Lázaro

Situado en un terreno elevado, cerca del manicomio de Santa Cruz, en Horta. Consta de 12 camas exclusivamente para enfermos leprosos.

Asilo municipal

Situado cerca del parque de la Ciudadela, en él pueden cobijarse (durante un máximo de tres días) los mendigos que la policía encuentra en la calle o que acudan voluntariamente al centro. También se usa para recluir momentáneamente a los locos abandonados, antes de ser trasladados a un manicomio. Se sirve cena y desayuno de beneficencia.

Manicomios

Manicomio de la Santa Cruz

Está situado en una meseta entre San Andrés y Horta. Se compone de tres cuerpos, uno central de servicios y administración (iglesia, oficinas, despachos, etc.) y dos laterales que se destinan para enfermos de uno u otro sexo. El interior del edificio está distribuido como si se tratara de un auténtico laberinto, para favorecer el aislamiento de los enfermos. Se considera uno de los centros más seguros de la Península.

Manicomio de Belén

Situado en la falda del Tibidabo, a varios kilómetros de la ciudad. Es propiedad del manicomio de la Santa Cruz, pero en él solamente se encierra a los locos considerados irrecuperables.

Instituto Frenopático

Sanatorio privado, instalado en el pueblecito de Las Corts-Sarrià. Se trata de un excelente centro, dirigido por los doctores Llorach y Dolsa, que han logrado resultados francamente sorprendentes con sus innovadores métodos y terapias curativas.

Cementerios

En el término municipal de Barcelona existen ocho cementerios. Los dos más importantes son el Cementerio del Este (cementerio antiguo), construido a principios del siglo XIX, y el Cementerio del Sudoeste (cementerio nuevo), el más importante de la ciudad, situado en la vertiente occidental de la montaña de Montjuic. Se divide en cuatro recintos: católico, libre, protestante y de abortos.

Prensa Diaria

Los periódicos de mayor tirada son los vespertinos *Diario de Barcelona* y *La Vanguardia*. Entre los periódicos de la tarde destaca *El Noticiero Universal*. Entre las publicaciones escritas en catalán destacan el semanario infantil *El Barrufet* y *Cu-Cut*, de marcado carácter nacionalista.

Bibliotecas

Biblioteca Universitaria

Instalada en el primer piso del edificio de la Universidad, ocupa siete salas grandes y diez menores. Destaca el salón de lectura, con mesas para 120 lectores. Hay otra sala de lectura, reservada para catedráticos y para los que tienen acceso a la colección reservada. En total, dispone de unos 150.000 volúmenes.

Biblioteca del Seminario Conciliar

Fundada en 1767, con los libros incautados a la Compañía de Jesús tras su expulsión de España. Posteriormente ha crecido gracias a donaciones de otras colecciones particulares. Actualmente consta de unos 30.000 volúmenes.

Biblioteca del Ateneo Barcelonés

Consta de 30.000 volúmenes, predominantemente de historia y literatura.

Biblioteca de la Real Academia de Buenas Letras

Posee una interesante colección de obras manuscritas, antiguas y modernas, en especial sobre puntos de historia y literatura catalanas.

Archivos

Archivo Municipal

Instalado en el segundo piso del Ayuntamiento. Contiene gran número de documentos relacionados con el gobierno y organización de la ciudad, los más antiguos del siglo XIII.

Archivo de la Catedral

Ocupa una parte del triforio de la nave lateral izquierda del templo. Se accede a él por la capilla del Baptisterio. Contiene, entre diferentes documentos históricos, códices, cartas reales y libros de oro, numerosa documentación original relativa a la familia Luna (cuyo más famoso representante fue Benedicto XIII, el papa apóstata).

Museos

Museo Arqueológico provincial

Ocupa la antigua capilla real de Santa Águeda, en la plaza del Rey. En tiempos medievales era la capilla de los condes de Barcelona, y formaba parte del recinto de palacio. Pese a que según los expertos no es el mejor de los locales para albergar un museo, contiene algunas obras de interés: un retablo medieval (el del Condestable), un mosaico romano, varios sarcófagos cristianos, lápidas y cerámicas romanas, capiteles románicos y góticos, fragmentos escultóricos, un arca del siglo XIII que contuvo en su día las reliquias de San Plácido...

Museo Municipal de Bellas Artes, Arte decorativo y arqueológico

Ubicado en el que fuera palacio y residencia del gobernador de la Ciudadela, el recinto fortificado donde hoy se alza el parque del mismo nombre. Ocupa todo un lado de lo que antaño fuera el patio de armas. La colección de obras de arte comprende unos 400 lienzos y un centenar de esculturas. Entre los objetos arqueológicos que completan la exposición figuran: colecciones de cerámica romana, tejidos orientales, hispano-árabes, italianos y alemanes, armas antiguas y una colección con toda clase de objetos y documentos gráficos sobre la historia de la ciudad.

Museo de Ciencias Naturales

También situado en el parque de la Ciudadela. En él se encuentran secciones dedicadas a la mineralogía, panteología, zoología y botánica. Destaca la colección de más de 12.000 especies paleontológicas, que perteneció a M. Barón de París.

Museo Zoológico

Instalado en la nave central de la sección marítima del parque de la Ciudadela. Amén de diferentes secciones consagradas a las diferentes especies del reino animal, consta también de una biblioteca y gabinete de lectura, un museo de caza y pesca, así como un gabinete de anatomía comparada.

Laboratorio Ictiogénico

También instalado en el parque, tiene por objeto la reproducción de diversas especies de peces con las que repoblar los ríos, lagos y estanques de nuestra geografía.

Cuerpos de seguridad

Guardia Municipal

Encargada de la vigilancia en la vía pública. Se compone de dos secciones: infantería y caballería; la primera consta de un comandante, 11 jefes de zona, 12 cabos, 181 subcabos y 709 guardias; la sección montada está formada por un jefe y 50 guardias.

Guardia Urbana

Su misión es la de hacer cumplir y respetar las ordenanzas municipales, en especial en lo relativo a los servicios públicos. El cuerpo se compone de un jefe, dos oficiales y 196 guardias, y prestan servicio en las grandes vías, puerto y estaciones de ferrocarril.

Serenos

Institución creada en el siglo XVIII con el nombre de centinelas nocturnos. Se dedican a patrullar por los barrios, armados con un chuzo (especie de lanza) ahuyentando así a los malhechores. Tienen las llaves de todos los portales de su zona. Su número es de 213, y viven de lo que voluntariamente les entregan los vecinos de su demarcación.

Vigilantes particulares

Su número es indeterminado. Jurídicamente son considerados agentes de la autoridad, y deben subordinarse al jefe de la Guardia Municipal. Los nombra el Ayuntamiento a propuesta de los vecinos de la ciudad que lo requieran, que serán los encargados de pagarles. Muchos de ellos están al servicio de industriales importantes, y los sindicatos obreros los llaman despreciativamente pistoleros.

Cuerpo de Vigilancia (Policía)

Depende del Gobierno Civil de la provincia, y lo constituyen un inspector general, un secretario, 11 inspec-

tores jefes, 10 secretarios jefes, 13 inspectores de segunda y 27 de tercera, 239 agentes, 50 aspirantes, 24 escribientes y otros tantos ordenanzas. Este personal se halla distribuido en 10 secciones.

Cuerpo de Seguridad

Depende igualmente del Gobierno Civil. Está formado por 700 guardias de Infantería y 100 de caballería.

Además prestan servicio especial en la ciudad los Mozos de Escuadra (dependientes de la Diputación) y la Guardia Civil.

Cuarteles

Los cuarteles del Ejército regular están distribuidos en la ciudad del siguiente modo: castillo de Montjuich (Infantería y Artillería), cuartel de Atarazanas (Artillería e Ingenieros), Hospital Militar (en la calle Tallers, capacidad para unos 200 enfermos), cuarteles de la Barceloneta (Caballería e Infantería), cuartel de San Agustín Viejo (Artillería de montaña), cuarteles de Jaime I y de Roger de Lauria (Infantería, Administración militar, parque de Ingenieros y oficinas), cuartel de los Docks (Caballería y prisiones militares), cuartel de Alfonso XIII (Caballería), cuartel del Buensuceso (Infantería). El cuerpo de la Guardia Civil se halla instalado en el cuartel de su nombre en la calle de Ausias March.

DIVERSIONES Y ESPECTÁCULOS

Teatros

Teatro Principal

Con capacidad para 2.200 espectadores. Es el más antiguo de la ciudad, ya que debe su existencia a un legado concedido en 1560 en favor del Hospital de la Santa Cruz. Fue el primero de España donde se cantó ópera italiana (1790) y durante más de un siglo fue el único teatro de Barcelona.

Gran Teatro del Liceo

Situado en las Ramblas, es el más importante de la ciudad. Su sala de espectáculos, en forma de herradu-

ra, goza de una capacidad para 3.600 espectadores. El escenario tiene una superficie de 1.042 m². Se fundó en 1838, sufrió un incendio y volvió a edificarse en 1862. Solamente se dan en él funciones de ópera y algún concierto.

Teatro Romea

También llamado Teatro Catalán, pues desde sus comienzos ha actuado en él una compañía catalana. Está ubicado en la calle Hospital.

Cines

Alternan sesiones de cinematógrafo con obritas de teatro y, en ocasiones, algún espectáculo de *varietés*, multitud de teatros, en su mayoría de construcción provisional: Circo Barcelonés, Novedades, Tívoli, Eldorado, Gran Vía, Moderno, Bosque, Apolo, Cómic, Condal, Nuevo, Marina, Triunfo...

Conciertos

La sala de conciertos más importante de Barcelona es el Palacio de la Música Catalana, situado en la calle Alta de San Pedro, en el lugar que ocupaba el antiguo claustro de San Francisco de Paula. En él tiene su domicilio social la sociedad coral Orfeó Català. La sala de conciertos tiene una capacidad para 2.500 oyentes, y ofrece recitales de música coral o instrumental.

Deportes

Barcelona cuenta con un club de regatas, dos frontones para el juego de pelota, un hipódromo, varios campos de tenis y fútbol y un círculo ecuestre, que organiza concursos hípicas. (Por cierto, el círculo es el lugar habitual de reunión de los elementos anticatalanistas y castellanófilos de la ciudad).

Toros

La ciudad cuenta con una plaza de toros, llamada Arenas de Barcelona. Está situada cerca de la plaza España, y tiene una capacidad de 15.600 espectadores. En verano se ofrecen en ella representaciones de ópera italiana.

Cafés-teatro y de variedades

Locales (muchos de ellos de ínfima categoría) donde se ofrecen espectáculos de carácter frívolo, picante y procaz: El Molino, Eden Concert, Chicago, Sevilla, Rosales, Pompeya... En ellos, *vedettes* ligeras de ropa cantan canciones picantes, de carácter equívoco, mientras rondan por las mesas prostitutas a la caza de clientes.

...por una peseta, uno podía permanecer en el Molino desde las diez de la noche hasta las cuatro de la madrugada. Durante este tiempo le eran permitidas las siguientes cosas: presenciar el desfile de cuarenta artistas, bailar en el «foyer» con las demás de falda corta, escote largo, piernas gordas y abanico (...) protestar de las cupletistas con pretensiones intelectuales y tirar al escenario cáscaras de cacahuetes...». (Sebastià Gasch)

Prostíbulos

Los más populares se encuentran en el llamado Barrio Chino, concretamente en los alrededores del carrer Nou (Conde del Asalto). El burdel más barato de la ciudad se llama La Flecha, y está situado en la calle de las Tapias. El más famoso se llama De la Emilia, y cuenta con una clientela de medio-burgueses, intelectuales, periodistas y bohemios, que hasta organizan tertulias literarias (políticas no, que la dueña no quiere). Un local más discreto (y más caro) es el llamado Chalet Árabe, cerca de la calle Escudellers, cuya fachada recuerda (con mucha imaginación) ciertas arquitecturas granadinas y orientales.

ZONAS Y LUGARES DE INTERÉS

Casco antiguo de la ciudad

Está formado por un auténtico laberinto de callejones y calles, muchas de ellas estrechas y tortuosas. Su origen se remonta a la época medieval, aunque varias de sus calles se trazaron en tiempos de los romanos. Las exigencias de la vida moderna llevaron durante el siglo pasado a la apertura de vías de comunicación directa, trazándose así, a golpe de piqueta entre los vetustos edificios, las calles de Fernando, Jaime I, Princesa, Conde de Asalto, Unión y Poniente, entre otras.

Un rincón interesante a descubrir en esta zona de la ciudad es la plaza del Rey, pequeña plaza situada en el centro de Barcelona, donde se alza el palacio y dependencias anexas de los medievales condes de Barcelona y reyes de la Corona de Aragón. Relativamente cerca está la plaza Urquinaona, donde acostumbran a reunirse al amanecer los desaharrapados y los obreros que carecen de trabajo, pues es costumbre que alrededor de las siete de la mañana se presenten allí todos aquellos que busquen mano de obra barata para un trabajo a menudo duro y agotador, que puede ser desde trabajar de paleta en una obra hasta descargar un barco en el puerto o varios camiones en el Mercado Central de la ciudad. Otra plaza que conviene citar es la plaza Real, porticada al estilo de la madrileña plaza Mayor y, como aquella, buen lugar para tomar el café de la tarde, leer el periódico o simplemente hacer tertulia. En sus cercanías hay algunos cafés que se prestan a ello, y aquellos que se atreven a adentrarse en las laberínticas callejuelas de sus alrededores puede que descubran algunas de las centenarias tascas y bodegas de las que tan bien surtida está esta parte de la ciudad. Un consejo al forastero: entre siempre que pueda en aquellos locales en los que esté marcada, cerca de la entrada, una G mayúscula, ya sea escrita con tiza o pintura, o simplemente marcada en la pared. Pues ello significa que en dicho local se vende el Gurpegui, un vino de Rioja considerado de los mejorcitos, según aseguran los entendidos.

Es fácil que el deambular por las callejuelas del casco antiguo termine conduciendo al visitante al puerto, el más importante de la península y uno de los más importantes del Mediterráneo. Los que quieran embarcar o desembarcar en uno de los muchos barcos que diariamente llegan a él habrán de hacerlo por la plaza de la Paz, al final de las Ramblas, donde se encuentran las dependencias de Aduanas y el Mundial Palace, edificio destinado al servicio de pasajeros y a exposición comercial permanente. Recibe su nombre del lujoso restaurante situado en su planta baja. En el Mundial hay estafeta de correos, telégrafo y teléfono públicos y despacho de equipajes.

A uno y otro lado de las Ramblas se encuentra el llamado Barrio Chino, no porque vivan chinos en él, sino porque la acumulación de rótulos que adornan sus fachadas recuerda vagamente a los auténticos barrios chinos de San Francisco y Nueva York. Es el territorio de lo más bajo de la mendicidad y la delincuencia de la ciudad.

Allí se mezclaban putas y familias obreras, profesionales de la mariconería y locales sindicales ácratas o de nacientes formaciones socialistas y comunistas, cárceles de mujeres y frontones vascos, tiendas de preservativos y meublés olorosos de zotal e ingles, chiringuitos de finos y generosos con chiringuitos de cazalla o de barrecha (cazalla y moscatel)». (Vázquez Montalbán).

Está de moda entre los señoritos y jóvenes burgueses catalanes realizar expediciones nocturnas al barrio, «en busca de emociones fuertes». (Se dice que en cierta ocasión hasta el dictador Primo de Rivera participó en una de estas juergas, cosa bastante pausable teniendo en cuenta el carácter mujeriego del viejo general). Por suerte o por desgracia, de cuando en cuando alguno de estos señoritos se mete donde no debe y recibe algún que otro susto (del estilo de navajazo en la barriga o similar...).

Ensanche

Se denomina así a la parte de la ciudad construida más allá de la zona limitada por las viejas murallas de Barcelona, cuyo circuito lo marcan hoy las calles de Ronda (San Pedro, Universidad, San Pablo, San Antonio). Tres grandes vías cortan oblicuamente sus calles: son las del Paralelo, la del Meridiano y la Diagonal. Las dos primeras recibieron su nombre por ser respectivamente un paralelo y un meridiano geográficos. El eje principal del Ensanche es el Paseo de Gracia, calle que conviene visitar con calma, pues contiene los mejores ejemplos del *Modern Style* (o Modernismo) de la ciudad. Muchos de los comercios del paseo están adornados con carteles de Ramón Casas y sus seguidores, y en la misma vía se

encuentran dos de las obras más célebres del arquitecto Gaudí: la Casa Batlló y la Pedrera.

...(La Pedrera) semeja un monstruo fósil, poético y bellísimo; en la Pedrera, hasta las chimeneas y los tubos ventiladores son piezas de arte al servicio de un conjunto artístico y en movimiento, y el ritmo horizontal del edificio parece como navegar en una nube dúctil y cambiante... (Camilo José Cela)

Aquel que pasee por el barrio es fácil que se tropiece con alguno de los «encantes», mercado típico, similar al Rastro madrileño o al Marché des Puces parisino, donde se venden toda clase de objetos de segunda mano. En catalán, *encant* quiere decir encanto, que puede traducirse por almoneda, por subasta. En catalán significa también «conjunto de cosas sin orden ni concierto, y baratillo o paraje público en el que las cosas son puestas a la venta». Estos mercadillos florecen un poco por todas partes, en especial los días festivos o por fiestas de barrio, pero los más importantes son dos: los del barrio de San Antonio (en la plaza del mismo nombre y las calles de Viladomat y Urgell) especializado en libros y antigüedades; y los de las Glorias, en el Clot, donde los traperos venden los más varipintos artículos, que han encontrado en la basura o comprado por pocas monedas.

También conviene citar en esta zona el parque de la Ciudadela, que merece su nombre por estar situado en el solar donde Felipe V mandó construir una fortaleza (o ciudadela militar) para mejor poder controlar la ciudad que tan mal había demostrado quererle. En el siglo XIX, al derruirse la fortificación, se decidió devolver al pueblo lo que era suyo. El parque es hoy uno de los lugares de paseo favoritos de los barceloneses, cuenta con lagos artificiales, arboledas umbrosas y numerosos monumentos y estatuas a catalanes y españoles célebres. Dentro del recinto se encuentra el zoo (el primero de España, inaugurado en 1892, formado por una serie de departamentos regulares con gruesos barrotes de hierro, donde están tristemente encerradas las fieras) y el Asilo municipal (ver el epigrafe «Hospitales»).

Suburbios

Los barrios periféricos de la ciudad son los siguientes:

Barceloneta

Barrio marítimo situado en una lengua de tierra, de forma casi triangular, al este del puerto. Construido en el siglo XVIII, cuando se demolió la mayor parte del antiguo barrio mariner de la Ribera, viven en él, principalmente, marinos y pescadores... y aquí se divierten cuando vuelven a casa. No obstante, los marineros extranjeros no son bien vistos en el barrio: para correrse juergas e ir con malas mujeres, ya tienen el Barrio Chino. Ante todo, la Barceloneta es barrio de gente honrada y trabajadora.

La Barceloneta cuenta además con una iglesia, mercado, cuarteles, y un buen número de establecimientos de baños públicos, (piscinas de agua de mar, situadas al lado de la playa, donde es posible refrescarse dejando la ropa en el guardarropía, a salvo de descuidados y aprovechados). Alternan los establecimientos de baños con barracones instalados en la misma playa, donde es posible comer, por poco dinero, copiosas paellas y Parrilladas de pescado y marisco fresco.

Pueblo Seco y Huertas de San Beltrán

El monte de Montjuic tenía en tiempos medievales una ladera húmeda y pantanosa, donde proliferaron los huertos de los frailes: L'horta de sant Beltrán, y otra ladera más seca, que recibió (y recibe) el nombre de Poble Sec. Ambas forman una extensa barriada que se extiende por la falda del monte Montjuich a lo largo de la avenida del Paralelo. Dado que en dicha avenida proliferan los locales nocturnos visitados por los amantes de la vida alegre (el Arnau, el Cómico, el Victoria, el Condal, el Talía, el Español, el Apolo...) buena parte del golferío de la ciudad se ha concentrado en dicha zona. El Paralelo, llamado también el Broadway barcelonés o vía del Pecado, es también la calle de los vendedores ambulantes, «... verdadero escaparate de charlatanes y vendedores de toda clase de residuos, desde hojas de afeitar Iberia oxidadas hasta picadura de colilla de segunda boca...» (Vázquez Montalbán).

Montjuic

La montaña cuya silueta domina toda la barriada (y el puerto) tiene su parte ajardinada (la Font del Gat, un buen lugar para pasear con la novia y el novio), sus barracas de desheredados y su cementerio modernista, por cuyas extravagantes tumbas y panteones gustan de pasear por la noche aquellos que tienen carácter sensible y morbosos. (Ver el cementerio nuevo en «Cementerios»).

En la barriada de Pueblo Seco viven muchos cómicos y artistas de *varietés*. Algunos lo han llamado el Monmartre barcelonés, con los organillos de los músicos ambulantes tocando día y noche. También es el lugar de trabajo de las «pelonas», nombre que reciben las prostitutas callejeras que trabajan de pie, satisfaciendo al cliente pegadas contra cualquier pared.

Barrio de la Casa Antúnez

Aunque debería llamarse Casa Túnez, traducción literal de su nombre en catalán, Can Tunis, en este paraje, en los siglos XVI y XVII solían desembarcar los piratas tunecinos, a veces para saquear, pero muchas otras simplemente para comerciar o contrabandear con los del lugar. Esta barriada está situada junto al cementerio del SO, y es famosa por su hipódromo (dominado por los castellanófilos del Círculo Ecuestre) y, cuando cae la noche, por ser lugar de reunión de lo más tirado de la prostitución callejera de la ciudad. Al pie del Montjuic, en el paraje conocido como el Morrot, las «chicas» (muchas veces, matronas) de «la tierra negra» (nombre con el que también se conoce a la zona) tienen la costumbre de satisfacer al cliente en la misma playa, si el tiempo acompaña.

Hostafranchs

Barrio de obreros, en su mayor parte inmigrantes, que se extiende a ambos lados de la carretera a Madrid.

En todos estos barrios es frecuente encontrar descampados con hileras de barracas, chabolas construidas a la buena de Dios, pobladas por gitanos e inmigrantes, venidos a la ciudad desde otras partes de la Península. Los que pueden, malviven trabajando para las fábricas de la periferia. Otros coquetean con la

delincuencia (contrabando, pequeños hurtos, prostitución...). Son gentes que han llegado a Barcelona atraídas por el sueño de un trabajo bien pagado y una vida más fácil, y se han encontrado con una realidad de hambre y miseria. De cuando en cuando, la policía despliega un buen número de efectivos para acordonar uno de estos núcleos de chabolas y registrarlos, a la búsqueda de delincuentes. Por lo demás, suelen dejarlos en paz.

Extrarradios residenciales

Más allá de la ciudad, en los pueblos de Sarrià, Vallvidrera y Horta, se alzan las llamadas torres. Se trata de viviendas unifamiliares, de una o dos plantas, rodeadas de jardín, situadas estratégicamente en zonas residenciales. Aquí vive la burguesía acomodada: empresarios, banqueros, altos financieros... Evidentemente la vigilancia en estas zonas es constante, por temor a los atentados de los anarquistas. (Puesto que dicha vigilancia se compone en su mayor parte de guardaespaldas privados, más o menos al margen de la ley, eso significa que todo aquel que se pasee por la zona con un aspecto mínimamente obrero se expone a recibir, por lo menos, una paliza). Por la zona de Vallcarca se encuentra la finca de Can Montaner, llamada popularmente la Muntanya Pelada. Es propiedad de Eusebio Güell, que ha encargado al prestigioso arquitecto Antonio Gaudí el diseño de una ciudad jardín para la alta burguesía. Sin embargo, entre los patricios de la ciudad las atrevidas formas del arquitecto no son excesivamente populares, y solamente se han construido dos edificaciones.

EDIFICIOS IMPORTANTES

La Casa de la Ciudad (Ayuntamiento)

Situada en la plaza Sant Jaume, en el corazón del casco antiguo de la ciudad. Aunque el edificio es de origen medieval, la fachada del Ayuntamiento es de estilo neoclásico, de apenas cincuenta años de antigüedad, con cuatro grandes columnas y las esculturas de Jau-



me I el Conquistador y del conseller Fivaller, famoso por haberle cobrado impuestos nada menos que al mismísimo rey Fernando el Católico. La fachada medieval del Ayuntamiento se encuentra en la angosta calle de la Ciudad.

Palacio de la Generalitat

Frente al Ayuntamiento se alza este otro edificio, hoy sede de la Diputación Provincial. Su fachada principal es renacentista, presidida por una hornacina en la que un San Jorge da muerte al dragón (San Jorge, o Sant Jordi, es el patrón de Cataluña, y desde tiempos medievales es muy frecuente representarlo de esta guisa). También este palacio tiene su fachada medieval, gótica y primorosa, que da a la calle Obispo.

En uno de los principales salones del palacio, (el Salón Sant Jordi) se encuentra una gran pintura al fresco, encargada por Prat de la Riba en 1917. Dicha obra no fue del agrado de sus sucesores, que decidieron ocultarla bajo plafones de tela que representan escenas de la historia de Cataluña. No se sabe exactamente qué secreto esconden las pinturas malditas, ni qué falta cometieron para ser condenadas de tal modo...

La Universidad

El edificio data de 1872, y alberga a cuatro facultades: Filosofía y Letras, Ciencias, Farmacia y Derecho (con su sección de Notariado). En edificio aparte (el Hospital Clínico) se encuentra la Facultad de Medicina.

El Born

Mercado central de la ciudad, situado al lado de la iglesia gótica de Santa María del Mar, junto al casco antiguo. Está formado por una estructura metálica techada, que alberga a los mayoristas de los diferentes productos de primera necesidad. Es un lugar siempre bullicioso, *«lleno de voces rituales de compra y venta y del cartelismo enunciativo del comercio mayorista»* (Vázquez Montalbán).

Casino del Tibidabo

Situado en las afueras de la ciudad, en el término de Vallvidrera, es un lugar de cita obligada para lo más

TABERNA DE PEPÍN MATACRÍOS

«...Estaba en un callejón que desembocaba en la calle de Aviñó. Nunca logré aprender el nombre del callejón, pero sabría ir a ciegas, si aún existe. Infrecuentemente visitaban la taberna conspiradores y artistas. Las más de las noches, inmigrantes gallegos afincados en Barcelona y uniformados a tono con sus empleos: serenos, cobradores de tranvía, vigilantes nocturnos, guardianes de parques y jardines, bomberos, basureros, ujieres, lacayos, mozos de cuerda, acomodadores de teatro y cinematógrafo, policías, entre otros. Nunca faltaba un acordeonista y, de vez en cuando, una ciega que cantaba coplas estridentes a cuyos versos había suprimido las letras consonantes: e-u e-u-o u-e-a-i-o-o-o. Pepín Matacríos era un hombrecillo enteco y ceniciento, de cuerpo esmirriado y cabeza descomunal en la que no figuraba otro pelo que su espeso bigote de guías retorcidas puntas arriba. Había sido faccioso de una suerte de mafia local que por aquellas épocas se reunía en la taberna y a la que controlaba desde detrás del mostrador...». (Eduardo Mendoza)

selecto de la sociedad catalana: se puede jugar en él a todo tipo de juegos de azar, incluidos el póker, la ruleta y el baccará, actualmente de moda. El casino dispone también de una sala comedor cuyos platos no tienen nada que envidiar a los mejores restaurantes de Barcelona, y de un gran salón para fiestas y convenciones.

Asilo Naval

Anclada en el puerto se encuentra permanentemente la vieja corbeta Tornado, que alberga a un centenar de huérfanos de marineros que piensan dedicarse a la misma profesión que sus padres. En el buque-asilo se les enseña educación primaria, así como nociones de geografía y música.

SEVILLA



GUÍA DE SEVILLA

Tiene la ciudad de la Giralda, todo el prestigio de la belleza y de la gracia; en sus callejas, llenas de luz, y en sus plazas, inundadas de sol, como en sus jardines eternamente floridos, se refleja todo el encanto de la tierra y la alegría del carácter; parece especialmente formada para el placer y la fiesta... (León Roch)

La ciudad de Sevilla está situada en una gran llanura, en la margen izquierda del Guadalquivir, extendiéndose a su derecha el arrabal de Triana. Por las demás partes está cercada de bellísimos jardines, ampliados por el parque de María Luisa. Su clima es muy benigno en cualquier estación, pues el termómetro suele oscilar entre 20 y 25 grados, aunque en verano se han llegado a registrar 48, y en invierno la temperatura ha llegado a los 5 grados centígrados.

Según el censo de 1920, hay en la ciudad 205.700 habitantes, población que se mantiene estable, ya que datos posteriores (1925) la cifran en 207.256 habitantes. Ciudad próspera, residencia habitual de muchos «señoritos» que quieren disfrutar del ambiente urbano sin tener que abandonar Andalucía, Sevilla ha sabido mantener cierto «provincianismo» encantador sin renunciar por ello al europeísmo: no en vano, la ciudad ha sido designada como sede de la Exposición Iberoamericana de 1929.

SERVICIOS PÚBLICOS

Transportes y comunicaciones

Hay siete líneas de tranvía eléctrico en Sevilla, y todas ellas tienen su origen en la plaza de San Fernando. La ciudad también cuenta con un buen servicio de automóviles y carruajes a las poblaciones vecinas, aunque está aún mejor surtida en lo referente a ferrocarriles, ya que es el auténtico eje de comunicación ferroviaria de Andalucía.

En efecto, por Sevilla pasa el rápido Madrid-Cádiz, así como otras numerosas líneas: Sevilla-Mérida, Sevilla-Huelva, Sevilla-Carmona y Sevilla-Granada son las más importantes.

En lo referente a carreteras, se puede llegar hasta ella por la carretera general de Madrid, o bien por la de Extremadura, que pasa por Triana. Evidentemente, hay una más que suficiente red de carreteras municipales y vecinales.

La ciudad también cuenta con puerto, pues el río Guadalquivir es navegable hasta Sevilla. Varias compañías navieras la enlazan con otros puertos de la península (Bilbao, Barcelona, Santander, Cartagena, Vigo, entre otras), así como con otros puntos de Europa (Marsella), de África (Ceuta y Melilla) o de ultramar (Nueva York).

En las afueras de la ciudad hay un aeropuerto, el de la Tablada, desde el cual la Compañía Española de Tráfico Aéreo realiza vuelos regulares a Larache.

Alojamiento

El hotel más lujoso de Sevilla es sin duda el Gran Hotel de Madrid, instalado en el palacio y casa solariega de los condes de Gelves. En sus salones y habitaciones posee suficientes cuadros, esculturas y otras obras de arte como para ser considerado museo por méritos propios. Otros hoteles de la ciudad son (de mejor a peor): Hotel Alfonso XIII, Hotel Betis, Cecil Hotel, Hotel Continental, Hotel Cortés, Hotel Cuatro Naciones, Hotel España, Hotel Esper, Hotel Europa, Hotel Francia, Gran Hotel de Oriente, Hotel Lyon d'Or, Hotel Royal y Hotel Suizo. También abundan las fondas y las casas de huéspedes, y los bolsillos poco llenos pueden recurrir a los castizos (y baratos) corrales de vecindad (ver descripción en «Barrios de intramuros»).

Hospitales

En lo que se refiere a la sanidad, la localidad cuenta con la Policlínica de la Facultad provincial, la Clínica

Dental Municipal, las clínicas de Santa Isabel y Nuestra Señora del Carmen, Instituto de Higiene Murga, Dispensario Médico de la Cruz Roja y Real Dispensario Antituberculoso.

Beneficencia

Existen los asilos nocturnos, de ancianos desvalidos (atendidos por las Hermanitas de los Pobres), de la Asociación Sevillana de Caridad, de San Cayetano, del Hospicio Provincial, de San Fernando y de la Santísima Trinidad, entre otros.

Cementerios

El más importante es el de San Fernando, situado al noreste de la ciudad. Carece de nichos, por lo que todas las inhumaciones se practican en tierra firme. Otros cementerios son el de San José, al oeste del barrio de Triana; el de Capuchinos, en el antiguo convento del mismo nombre, reservado a los no católicos; y el de los Canónigos, en el prado de San Sebastián, donde solamente son enterrados, en lujosos mausoleos, clérigos pertenecientes al Cabildo Catedral.

Prensa diaria

Los principales periódicos y revistas sevillanos son: *El Liberal*, *El Noticiero Sevillano*, *El Correo de Andalucía*, *Revista Bética*, *The Heraldic*, *Revista Comercial e Industrial*, *Revista Médica de Sevilla*, *Revista de los Tribunales*, *The Unión*, *Vida y Ciencia*, *Los Sucesos Semanales*, *La Unión*, *Boletín Eclesiástico del Arzobispado* y *El Adalid Seráfico*.

Bibliotecas

Las más importantes de la ciudad son: de la Academia de Medicina y Cirugía, del Archivo de Indias, del Casino Militar, de las facultades de Derecho y de la de Filosofía y Letras, del Palacio Arzobispal, y la Popular de Triana.

Archivos

En Sevilla hay cuatro archivos dignos de mención: el del Arzobispado (de documentación eclesiástica y

religiosa); el Municipal (de documentación básicamente administrativa) y el Archivo de Indias, situado en la que fuera la antigua Casa de Contratación. Durante años, desde este edificio se gestionó toda la administración y burocracia de las extensas posesiones españolas de ultramar, y los innumerables legajos de documentación que allí se esconden guardan mil y un tesoros para el erudito que se atreva a bucear en sus misterios... Información sobre ciudades legendarias, galeones hundidos, tesoros escondidos, informes inquisitoriales sobre cultos y herejías extrañas, declaraciones de conquistadores y narraciones indígenas esperan, mientras son roídos por las ratas y por los años, a que alguien las encuentre. El archivo se divide en once departamentos o colecciones: Real Patronato, Consejo de Indias y Ministerios, Casa de Contratación, Consejo de Indias, Papeles de Justicia de Indias, Escribanía de Cámara, Secretaría de Arribadas, Papeles de Correos y Papeles de Estado.

Museos

Principalmente tres: Municipal (también llamado Museo Arqueológico Nacional); el de Historia Natural (en la Universidad, que cuenta con interesantes especímenes botánicos, zoológicos y minerales, entre los que destaca el meteorito caído en la localidad asturiana de Cangas de Onís) y de Bellas Artes y Arqueología.

Cuerpos de seguridad

Sevilla cuenta con capitanía general, comandancia de Marina, comandancia general de Artillería y de Carabineros, subinspección de la Guardia Civil, comandancias de la Guardia Civil de Caballería e Infantería y comandancia de Ingenieros. También con fábrica de artillería, pirotécnia y maestranza de Artillería y Aviación Militar, cuarteles de Artillería, Carabineros y Guardia Civil; el del regimiento de Infantería de Granada; el de la jefatura de transportes y propiedades militares; el del regimiento de Caballería de Alfonso XII, el del regimiento de Infantería de Soria y el de Zapadores y Minadores.

DIVERSIONES Y ESPECTÁCULOS

Teatros y cinematógrafos

Sevilla cuenta con los teatros del Duque, Portela, Llorens, Salón Imperial y de San Fernando. En ellos se hacen representaciones escénicas y también sirven, fuera de temporada, como salas de cine.

Deportes

Funcionan en la ciudad varias sociedades deportivas, entre ellas la Real Sociedad Automovilística (con más de 1.400 socios), la federación regional de fútbol y la de tenis.

Toros

Evidentemente, en la ciudad no podía faltar la plaza de toros, llamada la Maestranza, donde en temporada realizan su faena los mejores diestros del país.

Prostitución

Burdeles (o casas de huéspedes, como se les conoce en la ciudad) hay pocos en Sevilla, pues las autoridades, presionadas por los sectores más mojigatos de la sociedad, les ponen todo tipo de trabas e impedimentos legales, amén de un fuerte número de tasas. En cambio, abunda la prostitución clandestina, desde la zorra callejera («pajillera», la llaman) que aborda a sus clientes en las estaciones de tren, en los muelles o en la puerta de los cafés o teatros, hasta la prostituta de lujo (llamada en el argot hispalense «comprometida»), que suele frecuentar los lujosos cafés y restaurantes de estilo parisino de la Alameda, siendo abordada discretamente por los posibles clientes. Entre una y otra se encuentran las «actrices» que cantan y bailan (muchas veces, francamente mal)

en los cafés teatro y en ciertos tablaos, que se dejan invitar por los clientes y que, a menudo, terminan la jornada en la cama de alguno de ellos. Un ejemplo típico de este tipo de locales es el café cantante llamado El Burrero.

Otros centros de prostitución son las ventas situadas en las afueras de la ciudad, teóricamente bares y restaurantes, que disponen de reservados carísimos (unas cinco pesetas) con mesa, mantel, sillas, jofaina y cama, en los que los señoritos acostumbran a llevar a sus amantes (o a sus comprometidas). Las ventas más populares en este sentido son las de Eritaña, Antequera y Pinichi.

ZONAS Y LUGARES DE INTERÉS

Puerto

Abarca el tramo del río Guadalquivir que va desde el puente de Triana hasta la Punta de los Remedios, y su muelle tiene más de 1.400 m de longitud. A él llegan habitualmente barcos de vela, que han de realizar buena parte del trayecto por el río a sirga (cable) ya que no es fácil usar el aparejo en las revueltas del Guadalquivir. No obstante, también se ven de cuando en cuando vapores de poco calado, pues el fondo del puerto, en bajamar, apenas tiene 4 m de profundidad. Actualmente se están realizando obras para ensanchar el canal, con el fin de que puedan acceder a él barcos mayores.

Pese a que buen número de pasajeros van y vienen por su muelle (ver «Transportes y co-



municaciones») el puerto de Sevilla es principalmente comercial: los barcos se llevan del puerto aceite de oliva, aceitunas, corcho, minerales, frutas, cereales, vino, sal... y abastecen la ciudad y la comarca con cal, cemento, carbón, combustibles líquidos, madera, hierro, acero... Por ello siempre hay trabajo para un par de brazos fuertes a la hora de cargar y descargar mercancías... ¡Pero cuidado! Que no piense el visitante que le será fácil ganar un dinero extra en el puerto de Sevilla. Pues los estibadores están organizados en cofradías religiosas, y el que no pertenezca a una de ellas, mal lo tiene para conseguir trabajo y cobrar el jornal... sin tener un accidente. La Capitanía del puerto, desde donde se controla toda esta frenética actividad, está situada en la histórica Torre del Oro, que data de tiempos de los árabes, según unos, y de los romanos, según otros.

Barrios de intramuros

La parte más antigua de Sevilla es la que antiguamente se encontraba dentro de las murallas (ya derribadas). Un recinto de aproximadamente unos 19 km, que en su mayoría es un entramado de callejuelas estrechas y torcidas, con plazas pequeñas e irregulares, herencia del largo dominio musulmán durante la época medieval. Con todo, se han abierto calles más anchas aquí y allá, y se han derribado edificios para construir plazas (como la de la Constitución) que proporcionen cierto desahogo urbanístico.

Los modernos edificios de vecinos son en estos barrios bastante raros. La casa típica de Sevilla suele ser de tres cuerpos, encalada de un blanco reluciente, y a menudo con galerías, azoteas y miradores adornados con flores. Quizá la principal característica de esta construcción sea su patio interior, encalado de blanco, con azulejos en los zócalos y con una fuente o un pozo en el centro.

Al contrario que otras ciudades, muchas familias acomodadas siguen viviendo en la parte vieja de Sevilla. Los condes de Santa Coloma y de Lebrija, los señores de Medina Garvey y otros miembros de la más rancia aristocracia andaluza siguen viviendo (todo el año, o al menos parte de él) en los palacios y casas so-

lariegas de sus antepasados, evidentemente más o menos restauradas y rehabilitadas. También ha imitado su ejemplo algún que otro burgués enriquecido, con ganas de ser admitido en el «gran mundo». Con todo, la mayor parte de las viejas casonas del barrio viejo se han convertido ahora en «corrales de vecinos», donde viven los más humildes. Se trata igualmente de casas solariegas de varios siglos de antigüedad, evidentemente poco o nada restauradas, en las que viven varias familias, una en cada sala. No hay agua corriente, pero los vecinos tienen derecho a sacar toda el agua que quieran del pozo del patio. Tampoco hay aseos: para hacer sus necesidades, han de usar orinales, y vaciarlos en un rincón del huerto donde también se deposita la basura. Un pequeño lavadero comunitario completa el conjunto. Por supuesto, también carecen de luz eléctrica. El alquiler de una sala suele fluctuar entre 5 y 15 pesetas al mes, según el tamaño y las condiciones de la vivienda. Se encargan de cobrar los alquileres y de mantener el orden los caseros, personas de confianza del dueño de la casona que, por cumplir estos deberes, tienen alojamiento gratis. Los habitantes de un corral de vecinos también están obligados a blanquear las paredes del edificio y a mantenerlo razonablemente limpio.

Barrios de extramuros

Se trata de barrios que se construyeron más allá del cordón de las murallas, que conservan sus nombres especiales y esa cierta individualidad que tienen todos los arrabales. Las calles son más anchas, y los modernos edificios de pisos más numerosas. Hasta las blancas casas típicas sevillanas son diferentes que en la parte vieja: más modernas y algo más bajas y pequeñas. Dichos barrios son: Los Humeros, antiguo barrio de pescadores, donde aún viven varias familias dedicadas a ese oficio. En este barrio se encuentra la estación de ferrocarril; El Baratillo, donde hay sobre todo almacenes de maderas, hierro, efectos marítimos, etc., además de una numerosa población de jornaleros y trabajadores; La Macarena, uno de los barrios más humildes de Sevilla; La Cestería, otro barrio pobre; San Roque, que al contrario que los anteriores es ba-

barrio de clase media, más o menos bien situada; San Bernardo, prácticamente una colonia militar, pues la mayor parte de sus habitantes son soldados de cierta graduación, familiares de estos o trabajan más o menos directamente para el Ejército. En este barrio se encuentran la fundición de artillería y la fábrica de pirotecnia militar. Para terminar, el barrio de Triana es el más populoso (y popular) de toda Sevilla. Situado en la ribera derecha del Guadalquivir, está unido a la ciudad por un hermoso puente de hierro. Buena parte de sus habitantes son gitanos y, según dicen, no todos sus vecinos son tan honrados como debieran.

EDIFICIOS DE INTERÉS

Casa Consistorial (Ayuntamiento)

Su fachada y parte de sus estancias corresponden al antiguo convento de San Francisco (siglo XVI). En su interior hay que destacar la sala capitular (donde antiguamente se reunía el capítulo o asamblea de los monjes) y la del Archivo Municipal. En este edificio se encuentra también el Museo Arqueológico Nacional de la ciudad.

Universidad

Edificio del siglo XVI, ha sido muy reformado, en especial durante el siglo XIX. Merecen especial atención su templo, construido por la Compañía de Jesús, en el que hay numerosas obras de arte de Alonso Cano, Francisco Pacheco y Pedro Afán de Ribera, entre otros; la sala de actos, adornada con cuadros de Zurbarán, Carduccio, Pacheco y otros; el despacho del rector, también decorado con pinturas y bustos de artistas famosos; y la galería de retratos de hijos ilustres de la Universidad, donde están inmortalizados por pintores de reconocida fama aquellos antiguos alumnos que han destacado en la vida tras su paso por las aulas de la institución.

Desde 1842 se halla establecida en sus galerías altas la Biblioteca Provincial y Universitaria, con más de 80.000 volúmenes. También está instalado en el recinto universitario el Museo de Historia Natural.

Cárcel pública

Se halla instalada en el exconvento de Santa María del Pópulo, (por lo que se la conoce como cárcel del Pópulo) en el barrio del Baratillo. Es un edificio ruinoso, donde las instalaciones higiénicas y sanitarias brillan por su ausencia y en el que las condiciones de vida son simplemente infrahumanas, indignas de un país civilizado.

Casa de la Moneda

La antigua fábrica de la moneda ocupa parte del antiguo alcázar medieval. En tiempos de Carlos III (siglo XVIII) sufrió importantes reformas, instalándose nuevas forjas, hornos, etc. De esa época mantiene aún una horrorosa fachada de mármol con columnas de estilo jónico. El estado cerró la fábrica en 1869, y desde entonces el edificio ha sido propiedad de varios particulares. La imaginación popular ha tejido la leyenda de que en algún rincón de los subterráneos del edificio hay un fabuloso tesoro de monedas de oro y plata, escondido en 1808 para que no cayera en manos de los franceses.

Fábrica de tabacos

Se trata de un gran edificio de planta cuadrangular, con una fachada en la que se alza un frontón rematado por una estatua de la Fama. En su interior hay tres salas: de puros, de pitillos y de picadura. Cigarros y cigarrillos se lían a mano. Trabajan en el establecimiento unas 800 mujeres, en su mayoría muy jóvenes. En los meses de verano el calor llega a ser asfixiante, por lo que suelen trabajar muy frescas, con poca ropa encima. Por ello los porteros y conserjes se ganan un buen sobresueldo dejando pasar a algún que otro mirón curioso para ver a su antojo algún que otro escote o parte de la espalda desnuda. Las trabajadoras cobran según su rendimiento, y las más habilidosas pueden llegar a sacarse 3 pesetas diarias. Dicen las gentes, aunque no es verdad, que los puros más caros, hechos con el mejor tabaco, y que desprenden el aroma más sensual, los lían solamente gitanas guapas frotándolos contra la parte interna de sus muslos...



SAN SEBASTIÁN

GUÍA DE SAN SEBASTIÁN

El nombre del Gran Casino de San Sebastián va íntimamente unido a la ciudad para quienes la consideran como población de recreo y diversiones (...) Por la noche (...) se ven deslizarse por sus salones a damas, políticos, aristócratas y elegantes de vida desconocida o sospechosa que de todo el mundo vienen (...) Casino de San Sebastián, aspiración culminante para muchos, sueño que no se ha de realizar para muchos más. (Serapio Mújica)

Situada a orillas del mar Cantábrico, esta ciudad de 63.317 habitantes (según censo de 1926) ha sabido desde siempre labrar su fortuna gracias al mar: durante el siglo pasado fue puerto comercial de primer orden, eslabón imprescindible de nuestro comercio con ultramar. La desgraciada pérdida de nuestras posesiones americanas podría haber supuesto la ruina de Donosti (nombre euskera de la ciudad, aún empleado entre los pescadores y demás clases populares), pero la ciudad se salvó gracias a la cada vez más extendida costumbre de pasar los meses de mayor calor lejos de la capital. Ya la reina Isabel II, desde mediados del siglo pasado, gustaba de pasar el estiaje en San Sebastián, gozando del frescor de sus aires y de sus aguas. Evidentemente, junto con la realeza llegó la aristocracia, y tras ella la burguesía, siempre imitadora de las modas de sus mayores. Por todo ello, San Sebastián es hoy una ciudad rica, abierta y acogedora, un lugar selecto de veraneo, donde cada año acude la aristocracia de toda Europa sabedora de que encontrará el lujo y el confort que se merece. Durante el resto del año, la ciudad descansa en un suave letargo, reponiéndose del bullicio de las fiestas de los privilegiados, ofreciendo para los esporádicos visitantes un remanso de calma y tranquilidad...

SERVICIOS PÚBLICOS

Transportes y Comunicaciones

La mejor y más cómoda manera de llegar hasta la ciudad es mediante los trenes de la compañía de Ferrocarriles del Norte. Hay tres servicios de rápidos que realizan el recorrido Madrid-San Sebastián, Barce-

lona-San Sebastián y París-San Sebastián, sin apenas paradas y con el máximo confort que puede ofrecer un billete de primera clase. Otros servicios más modestos, usados sobre todo para transporte de mercancías y correos, cubren las líneas Bilbao-San Sebastián y Hendaya-Irún-San Sebastián.

Evidentemente, también se puede llegar a la ciudad por carretera (la excelente carretera de Madrid a Irún está en funcionamiento desde 1847), pero es totalmente desaconsejable hacerlo por mar: el puerto, de escaso calado, raramente se utiliza para algo más que fines comerciales.

La ciudad cuenta con dos líneas de tranvías urbanos: ambas salen de la plaza de la Alameda, pero mientras que una se dirige hacia la estación de tren de Amara la otra tiene su final en el barrio de Gros.

Conviene destacar también que en San Sebastián está situada la administración principal de Correos de Guipúzcoa, (donde se concentran todas las cartas de la provincia, para su posterior clasificación y distribución). Ello garantiza que las cartas enviadas a nuestra ciudad (o desde ella) llegarán a su destino con varios días de antelación respecto a las expedidas en los pueblos de las cercanías. Para terminar, San Sebastián cuenta con una red telefónica de funcionamiento automático (sin centralita ni operadora) desde el 13 de junio de 1926.

Alojamiento

El mejor y más lujoso hotel de la ciudad es sin duda alguna el Hotel M^a Cristina, construido en 1912 por el arquitecto Francisco Urcola. La *crème de la crème* de la sociedad se aloja siempre allí, por lo que no es

fácil tener el privilegio de pasar una noche en una de sus carísimas *suites*. Con todo, no hay nada más chic que ser invitado a tomar el té en uno de sus salones. Otros hoteles de excelente calidad son Hotel Continental, Hotel de Londres, Hotel Ezcurra, Hotel Central, Hotel Arana, Hotel Aramendi y Hotel Majestic. Para los bolsillos que no pueden permitirse lujos excesivos hay fondas y pensiones a precios razonables repartidos un poco por todo San Sebastián, y si lo que uno quiere es simplemente un techo sin demasiadas goteras y una cama más o menos cómoda (que no limpia) siempre puede encontrar por pocas monedas alguna fuenducha en la ciudad vieja, más allá de la Alameda, donde podrá pasar la noche sin que le hagan preguntas.

Hospitales

Consultorios y clínicas particulares (es decir, de pago): gozan de merecida fama el Conculitorio de San Ignacio, la clínica de Nuestra Señora de las Mercedes, y especialmente la clínica del doctor Leremboure, de fama internacional.

Hospitales de beneficencia (sanidad pública): Hospital de San Antonio Abad, al pie del Monte Ulía. sanatorio antituberculoso de Nuestra Señora de las Mercedes, situado lejos de la ciudad, en el valle de Loyola.

Prensa diaria

La constituyen los periódicos matutinos *La Voz de Guipúzcoa*, el más antiguo, de ideas republicanas; *La Constancia*, nacionalista; *El Pueblo Vasco*, independiente; y *El País Vasco*, de carácter más conservador. Los periódicos de la tarde son *La Noticia* y *La Prensa*. Todos los domingos sale el semanario *Argia*, redactado exclusi-

vamente en lengua vasca y muy difundido entre las clases populares. Salen regularmente otras dos revistas dedicadas a asuntos históricos y literarios propios del país: *Revista Internacional de Estudios Vascos* (trimestral) y *Euskalerriaren Alde* (mensual, escrita en castellano y vascuence).

Bibliotecas

La biblioteca más importante de San Sebastián es, con diferencia, la Biblioteca Pública Municipal. Situada en el mismo edificio que la Escuela de Artes y Oficios. Inaugurada en 1874, se ha visto enriquecida con diversas donaciones particulares, entre las que ha destacado recientemente la donación del duque de Mandas, que legó todos sus libros a la biblioteca, donde han sido instalados en un salón independiente. Otras bibliotecas que merecen ser citadas son: la biblioteca de la Sociedad de Estudios Vascos, la del Círculo Easonense, la del Ateneo y la del Instituto.

Museos

El Museo Municipal de San Sebastián, es de carácter histórico, artístico y arqueológico. Inaugurado en 1911 por el rey Alfonso XIII, consta de dos salas de arte antiguo, otras dos de arte moderno, y otras secciones de arqueología, prehistoria, numismática, y de historia de San Sebastián. Anexo a este museo está el Museo Etnográfico Vasco, que con-



tiene 28 secciones con más de 3.000 objetos de la cultura popular Euskera.

También es digno de mención el Museo Naval. Situado en la calle de Soraluce, pueden observarse en él reproducciones de barcos célebres, modelos de embarcaciones, retratos de navegantes guipuzcuanos, trajes de los marinos, objetos y recuerdos procedentes del consulado naval de San Sebastián y de la célebre Compañía Guipuzcuana de Caracas. Hay además colecciones de aparatos de pesca, harpones, redes, etc...

DIVERSIONES Y ESPECTÁCULOS

Teatros

Los teatros más importantes de la ciudad son el Teatro Principal, el más antiguo de San Sebastián, situado en la calle Mayor y propiedad del municipio; y el Teatro Victoria Eugenia, en el paseo de la República Argentina, a orillas del mar. El primero suele representar obras clásicas y dramáticas, mientras que el segundo se especializa en piezas teatrales cómicas, zarzuela y ocasionalmente ópera. Otros teatros de segundo orden son el Teatro Trueba y el Teatro Colón, este último dedicado exclusivamente a los siempre picantes espectáculos de *varietés*.

Cines

El novedoso invento del cinematógrafo, que algunos llaman cinema al estilo de los franceses, y otros simplemente cine, cuenta con muchos adeptos en nuestra ciudad. En San Sebastián pueden verse sesiones del mismo en el Palacio de Bellas Artes, en el Salón Miramar, en el Salón Novedades y en el elegante Teatro del Príncipe, que alterna las sesiones cinematográficas con funciones de ópera. Este teatro funciona desde julio de 1922.

Deportes

En San Sebastián se cultivan, en mayor o menor escala, gran número de deportes: yachting (regatas con balandros, cada año se realiza en junio una competición a nivel europeo, llamada la Gran Semana); frontón (hay cinco frontones en la ciudad, siendo los más moder-

nos y famosos el Jai-Lai y el Frontón Moderno); tenis (todos los años se juega del 1 al 15 de septiembre un campeonato internacional de aficionados, en el que participan gran número de jugadores nacionales y extranjeros); golf (cuyo campo está situado en el vecino pueblo de Lasarte, a 9 km de San Sebastián); fútbol (el equipo local, el Real Sociedad, está considerado uno de los mejores de España); carreras de caballos (organizadas por el Jockey Club y el Casino primero y, desde 1925, por el Ayuntamiento. Estas carreras gozan de gran popularidad, y el hipódromo de Lasarte, donde se celebran, está siempre muy concurrido); carreras de coches (organizadas por el Real Automóvil Club de Guipúzcoa desde 1923, en un circuito de 17,315 km dispuesto en las carreteras provinciales de los alrededores de la ciudad. La más importante de estas carreras es el Gran Premio de Europa —45 vueltas—).

Toros

La nueva plaza de toros es una de las mejores y más amplias de España. Situada en el barrio de Gros, tiene una capacidad de 14.000 localidades. Evidentemente, ha sido visitada por las mejores espadas de la lidia nacional y extranjera, y es surtida por las reses de las más acreditadas ganaderías.

ZONAS Y LUGARES DE INTERÉS

Ciudad vieja

Entre el monte Urgull y la plaza de la Alameda se halla el primitivo asentamiento de la ciudad, llamado popularmente ciudad vieja. Las callejuelas son estrechas, retorcidas y laberínticas, y no están todo lo limpias que deberían. No es buen lugar para recorrer de noche, pese a que tiene varias de las mejores tascas de la ciudad, según los lugareños. Pues en esta zona de la ciudad solamente viven marinos, pescadores, estibadores del puerto... y los que no se pueden permitir residir en otro lugar: pobres, mendigos, bohemios y gente de mal vivir y peor quehacer. ¡Más de un señorito y más de un aristócrata extranjero ha entrado en este barrio en busca de «emociones fuertes» y ha amanecido cadáver, flotando boca abajo en la playa de la Concha!

Pegado a los muelles se encuentra el barrio de la Jarana. En él viven las pocas familias que aún se dedican a la pesca. Se dice que estas familias están muy unidas entre sí, y que muy borrachos tienen que estar los maleantes para atreverse a asomar su sucia ralea por esas calles. Los lugareños afirman, y no les falta razón, que es posiblemente el barrio más seguro de toda Donosti... siempre que uno hable vascuence y se gane la amistad de los vecinos.

Con todo, el corazón de la ciudad vieja es la plaza de la Constitución. Se trata de la típica y tónica plaza cuadrada, rodeada de soportales, al estilo de las plazas mayores de Madrid o Salamanca, o de la plaza Real de Barcelona. Un buen sitio para tomar café en sus muchas terrazas, pasear o simplemente citarse con alguien. También es escenario de diferentes festejos populares. En ella se encuentra la Casa Consistorial o Ayuntamiento de San Sebastián.

Puerto

En el siglo XVIII el puerto de San Sebastián era uno de los más importantes de la península, pues hasta él llegaban los navíos mercantes de Cuba y de las Antillas, cargados de productos de ultramar (principalmente café, azúcar y cacao). Perdidas las colonias, desaparecida la marina a vela, las únicas mercaderías que se trajinan hoy en el puerto son carbón y cemento. Tan triste comercio da al otrora espléndido puerto un aspecto sucio y lamentable, como de ruina y abandono. Y algo de eso hay, pues los barcos de hoy en día, al pesar más debido a las máquinas que los impulsan, requieren mayor calado, y el puerto de San Sebastián solamente admite buques de hasta 300 toneladas, que además pueden entrar solamente durante la pleamar, ya que luego la marea baja tanto que deja seco la mayor parte del puerto. Buques más grandes han de entrar remolcados por lanchas, o anclar en el embarcadero de la isla de Sta. Clara (donde se encuentra el faro) y desembarcar sus mercancías en los barcos de los estibadores.

Cercana al puerto hay una playa a la que ha de acudir la gente humilde, los que tienen vedado el acceso a la famosa y selecta playa de la Concha, si quieren tomar un baño de mar. Se trata de un arenal

pequeño, de aguas algo turbias por la cercanía de los muelles, donde siempre hay chiquillos jugando y algún que otro desocupado holgazaneando al sol.

Monte Urgull

Se alza al norte de la ciudad, dominándola con su imponente mole. En su cima se encuentran las fortificaciones del castillo de la Mola, en servicio hasta hace relativamente poco tiempo, y hoy en día monumento arquitectónico-artístico por real orden de agosto de 1925. Los orígenes del castillo se remontan a la época medieval, aunque sufrió importantes reformas en 1542 y en 1694. Durante las últimas (y desgraciadas) guerras carlistas jugó un papel destacado en el control y defensa de la ciudad.

Dentro del recinto del castillo, y en la cúspide del monte, se encuentra el torreón de Macho, que fue prisión para presos políticos durante el siglo XIX.

Ciudad nueva

Al sur de la plaza de la Alameda se encuentra la llamada ciudad nueva o ensanche, construida durante el siglo pasado. El trazado y racionalidad de sus calles y plazas es lo que da a San Sebastián justa fama de ciudad moderna, saludable y confortable, que poco tiene que envidiar a otras ciudades de Europa. Sus largas avenidas, sus umbrosos paseos, incluso el ancho río Urumea, que sabiamente canalizado va a desembocar plácidamente en el Cantábrico solamente pueden despertar elogios y admiración.

En este incomparable marco brilla con luz propia el barrio de Loyola, un proyecto de ciudad-jardín construido por iniciativa de la reina madre María Cristina. Evidentemente, en sus magníficas residencias solamente vive la élite de la aristocracia nacional y europea.

Playa de la Concha

Se trata de uno de los símbolos más emblemáticos de la ciudad, y el que posiblemente le de más justa fama. Imagínese, lector, una faja de arena clara y fina, tan grande que se pierde en la lejanía, y donde rompe el suave oleaje del mar. Una bahía cuyas zonas más profundas raramente superan la franja de 5 a 9 metros,

cerrada al mar abierto por la isla de Santa Clara... Esa es la famosa playa de la Concha. Toda la línea de la playa es seguida por el paseo de la Concha, paseo marítimo ornamentado con tamarindos, uno de los lugares más románticos del mundo para pasear, en especial a la hora de la puesta de sol.

Hasta el verano de 1926 era un detalle típico de la playa de la Concha ver casetas de madera, con capacidad para que pudieran cambiarse en ellas una o dos personas, y que podían alquilarse a sus dueños, los cuales, con la ayuda de unos bueyes, las llevaban allí donde el cliente les indicaba. Estas viejas casetas databan en su mayoría del último tercio del siglo pasado, cuando las rígidas convenciones morales exigían el mayor de los recatos a las señoras que se preciaban de serlo. Una mujer decente y virtuosa debía alquilar una de estas casetas, meterse dentro, hacerla conducir hasta el borde del agua y solo entonces abrir la puerta y zambullirse en el mar.

Gracias a Dios, hoy en día las convenciones sociales se han distendido mucho, y muchos son los que contemplan con secreto alborozo y admiración los brazos y piernas desnudos de nuestras jóvenes modernas, que con sus atrevidos trajes de baño pegados al cuerpo se lanzan alegremente a las olas del mar. Como decíamos, en el verano de 1926 se suprimieron las casetas de madera, ya que el municipio construyó bajo el voladizo del paseo unos departamentos sanitarios, decorados con azulejos y con todas las comodidades imaginables: lavabos, lavapiés, espejos biselados, perchas y banquetas para la ropa. Aproximadamente en el centro de la bahía nos encontramos con La Perla del Océano, balneario obra del arquitecto Ramón Cortazar. Se trata de un edificio de 128 metros de largo por 27 de ancho, y de una altura de dos pisos. Su distribución consta básicamente de un gran salón central y dos espaciosas galerías abiertas al mar. En este establecimiento se llevan a cabo en verano los más modernos tratamientos de talasoterapia: baños en agua de mar fríos y calientes, masajes, dietas específicas, etc. El balneario cuenta con un servicio médico de primer orden, y muchos son los clientes de cierta edad que acuden para aliviarse de dolores artríticos o molestias asmáticas.

En invierno los servicios del balneario se interrumpen, pero el salón central permanece abierto para bailes y fiestas de la alta sociedad.

EDIFICIOS IMPORTANTES

Ayuntamiento (Casa Consistorial)

Situado en la plaza de la Constitución, es un edificio construido en 1828, con piedras de sillería y siguiendo un orden dórico. Forman la decoración de su fachada seis columnas dóricas, que sostienen un cornisamento coronado por un antepecho sobre el que descansan un reloj y el escudo de armas de la ciudad.

Los visitantes que acceden a su interior no pueden por menos que admirar la impresionante escalera imperial de mármol que da acceso a los pisos superiores. La adornan monumentales lienzos del pintor Antonio Brugada, en los que se representan los violentos combates navales que el almirante donostiarra Antonio de Oquendo sostuvo contra la armada holandesa.

En el primer piso destaca por su suntuosidad la sala capitular, adornada con columnas y lujosamente decorada con numerosas obras de arte, entre las que destacan dos jarrones regalados por el emperador francés Napoleón III.

Palacio de la Diputación

Situado en la plaza Guipúzcoa (ciudad nueva). Se trata de un edificio de «serenas y grandiosas proporciones». Tiene una arcada general en toda su longitud. Sobre la arcada se apoya una gran imposta, que en el cuerpo central sirve de base a una serie de columnas de orden corintio, exentas unas y adosadas otras. Dichas columnas alcanzan la altura de los pisos principal y segundo, y sostienen un entablamiento en cuyo friso se registran los nombres de Oquendo, Legazpi, Urdaneta, Luzo y Elcano; el entablamiento está coronado por un ático adornado por pequeñas pilastras que separan los bustos de los guipuzcoanos ilustres a que corresponden los apellidos del friso. En el hueco central del pabellón se encuentra un gran escudo de Guipúzcoa.

El edificio tiene en su fachada siete puertas. Cinco son de hierro fundido, las tres centrales conducen al vestíbulo de honor y dos laterales que conducen a las oficinas de la Diputación y de la Caja de Ahorros Provincial. Entre esas cinco puertas hay intercaladas otras dos, de roble tallado: una da a la entrada del locutorio público del teléfono provincial y la otra al despacho de la Administración de Arbitrios.

Como ya se ha dicho, las puertas centrales conducen a un vestíbulo, del que arranca una gran escalera de mármol de Carrara, con balaustrada de piedra de Angulema y bronce, estilo Renacimiento. La bóveda de la escalera es una cúpula adornada con pinturas alegóricas. Dando luz a la escalinata hay un notable ventanal de 45 m², en cuya vidriera se ha reproducido el momento en que Alfonso VIII de Castilla juró los fueros de Guipúzcoa. La escalera desemboca en el vestíbulo de honor propiamente dicho, al que se abre la puerta del salón principal de la Diputación, destinado a actos solemnes de carácter público. El techo es artesonado, las paredes está tapizadas y con zócalos de madera, hasta el suelo es de maderas finas. En los días de gran solemnidad escalera y vestíbulo se adornan con flores, los miqueletes (especie de policía autonómica) forman guardia de honor en descansillos y vestíbulos, y se toca el *Agur Jaunak* (himno de la Diputación) mientras los invitados suben por la escalera hasta el salón.

En este mismo piso se hallan el salón de sesiones, los despachos del presidente y del vicepresidente de la Diputación, varios salones para comisiones, la biblioteca de la Diputación y el salón Elcano, creado con motivo de los actos realizados en 1922 para celebrar el IV centenario de la Primera Vuelta al Mundo. En este salón, entre otros, hay un retrato de Elcano pintado por Ignacio Zuloaga, episodios de la vida del navegante pintados por artistas menores y una curiosa colección de diferentes objetos y adornos que ilustran tan memorable hecho.

Sería injusto no citar también el patio de Honor, con doce ventanales en los que se pueden ver vidrieras artísticas con escudos e inscripciones de guipuzcoanos ilustres.

Otros pisos del edificio están destinados a las oficinas de la Diputación, los archivos y residencia del conserje, y las oficinas, biblioteca y salón de lectura de la Sociedad de Estudios Vascos. En los pasillos de la sociedad, por cierto, hay un gran y curioso cuadro al óleo, que reproduce los tocados antiguos de muchos lugares del País Vasco.

Palacio de Justicia

Esta ubicado en la calle de San Martín. Es un edificio suntuoso y moderno, pues se construyó en 1912. En él se encuentran los locales destinados a juzgados de primera instancia, de instrucción y municipal; la Audiencia, el Colegio de Abogados, el Colegio de Procuradores, los archivos, etc.

Real Casa de Campo de Miramar

Palacio Real, residencia de Sus Majestades los reyes de España en sus estancias en la ciudad. Se encuentra ubicado en las afueras de San Sebastián, y dicen que desde sus terrazas se puede disfrutar de una de las mejores vistas de toda la bahía. Su aspecto exterior recuerda el de los *cottages* de la aristocracia inglesa, con fuertes influencias neogóticas. El edificio consta de planta baja y principal, así como de un segundo piso más sobrio y sencillo. En la planta baja se encuentran las salas de recepción, la antesala, *hall*, sala de espera, salón de billar, gabinete de lectura y comedor; mientras que el piso principal está destinado a las habitaciones de la familia real y de las damas de la corte. En el segundo piso, evidentemente, se encuentran las habitaciones de la servidumbre. Adosados al palacio hay otros edificios, como son la Casa de los Oficios, construcción de dos pisos donde se encuentran las habitaciones de los jefes de palacio y del conserje, así como dependencias auxiliares como son las cocinas. También hay que citar las cocheras y las cuadras (con capacidad para 50 caballos), la finca-portería y el cuartel de la guardia de miqueletes, la casa del jardinero y la vaquería. Desde 1886 es tradición que la familia real se instale en Miramar durante los meses de verano.



El Gran Casino

Se encuentra a la orilla del mar, en el parque Alderdi-Eder, junto al bulevar de la Alameda. El edificio, sus terrazas y jardines, ocupan en total unos 3.000 m² de superficie. Consta de dos pisos, que se alzan sobre un basamento de 170 m de altura. A ambos lados del cuerpo central, coronado por la gran cúpula que cubre la escalera de honor, se alzan dos torres de 25 m de altura. La terraza tiene una longitud de 101 m a lo largo de toda la fachada.

La planta baja del casino comprende el vestíbulo, oficinas, salas de billar y los grandes salones de café y restaurante; el guardarropa, el tocador de señoras, salas de lectura y correspondencia y otras, así como otras dependencias destinadas a usos diversos. El piso superior está ocupado casi íntegramente por los salones de juego. La escalera principal, que arranca del vestíbulo, conduce a la gran sala de fiestas y a dos rotondas acristaladas, una de las cuales da sobre el paseo de la Alameda, y la otra sobre el puerto.

El casino no ofrece solamente juegos de azar a su selecta clientela: durante todo el año (cada martes y

viernes) la orquesta ejecuta conciertos en los salones, y en las tardes de los meses de verano tocan cada tarde en el quiosco de los jardines del Casino, con lo que los paseantes pueden deleitarse con la música sin tener que entrar en el edificio. Con cierta regularidad se celebran fiestas, bailes y cotillones, y no es infrecuente que, para entretenimiento de invitados y curiosos, se realicen durante la noche soberbios espectáculos de fuegos artificiales.

A partir del verano de 1923, con el advenimiento de la dictadura del general Primo de Rivera, y la supresión del juego en España, el Casino cerró sus puertas, aunque ha sido usado de manera intermitente como Hospital de Sangre, para recoger a los soldados heridos (y mutilados) en la guerra de África.

El Kuursaal

Se trata de otro espléndido centro de fiestas para la clase alta, del que apenas citaremos su magnífico *hall* y su elegante teatro de tres pisos. El centro cuenta además con diversos restaurantes, salas de recreo, de lectura y de aseo, y es un excelente lugar de reunión y distracción.





AVENTURAS

La señora de las nieves, La madriguera del cazador, Memoria de África, Escrito en piedra, «Short gradus, vultus diu», Ladrones de libros y Marcados a fuego

Estas siete aventuras son muy diferentes entre sí. La mayoría pueden jugarse en una tarde, mientras que la última requerirá a buen seguro un par de sesiones de juego.

En «La señora de las nieves», los investigadores se encontrarán inmersos en una historia de fantasmas, al parecer sin relación con los Mitos de Cthulhu. «La madriguera del cazador», enfrentará a los investigadores con una nueva criatura de los Mitos, surgida hace años de la pluma de un novelista de nuestro país, mientras que en «Memoria de África» una expedición de rescate en el Marruecos colonial tendrá que enfrentarse, además de contra la harka, contra las criaturas de los Mitos. «Escrito en piedra» se centra en la investigación de una serie de asesinatos que revelará un horroroso secreto, en «Short gradus, vultus diu» los investigadores son guardias civiles encargados de investigar qué ocurre en un pueblo cercano a Antequera, y en «Ladrones de libros» los investigadores han de encontrar unos libros sustraídos de la Universidad de Madrid... aunque las cosas, por supuesto, no serán tan fáciles como parecen inicialmente. Finalmente, en «Marcados a fuego», la aventura más larga, los investigadores deberán desentrañar un asesinato en el que está falsamente acusado un amigo suyo, siguiendo pistas a caballo entre Madrid y Barcelona.

LA SEÑORA DE LAS NIEVES

INTRODUCCIÓN

Andalucía, diciembre de 192...

Los investigadores (que no tienen por qué conocerse entre sí) se encuentran viajando en uno de los trenes de los Ferrocarriles Andaluces. Los azares de los horarios (y el caos absoluto que caracteriza a las líneas férreas en esta parte del país) los hacen desembarcar a esto de las 15 h en la estación de Alcalá de la Sierra, donde tendrán que hacer transbordo con otro tren que los ha de llevar hasta Granada.



RETRASO

... Y el tren parte, entre nubes de humo, mientras el factor de estación, tan abrigado que apenas se le reconoce por su gorra de visera, hace rápidamente la última señal con la bandera y vuelve a meterse nuevamente en su caseta. Hace frío, mucho frío en esta tarde de diciembre, y las cumbres blancas de la sierra están amenazadoramente cerca. Los investigadores, abandonados junto con sus equipajes en el andén, harían bien en cargar con ellos y meterse en la sala de espera. En ella hay una estufa de hierro, que aunque poco, algo calienta, así que lo más probable es que se dejen de cumplidos y hagan las presentaciones alrededor de ella, calentándose las manos. No hay bar ni nada que se le parezca, y si le preguntan al factor (que por cierto, se llama Curro) les explicará que el pueblo se encuentra a un par de km del ferrocarril. Una vieja suele venir para vender tabaco, vino y bocadillos de tortilla en verano, y en invierno carga con un fogón

ALCALÁ DE LA SIERRA: DESCRIPCIÓN E HISTORIA

Aquellos miembros de la comunidad con alguna cultura (el maestro, el sacerdote, el médico) podrían explicar a los investigadores, con cierto orgullo, que lo fundaron los romanos, con el nombre de Lacidula, y que en tiempos de la dominación musulmana se llamó Zagradesma. Fue frontera del reino de Granada y fortaleza de una tribu bereber durante más de 200 años, hasta que los cristianos lo saquearon a finales del siglo xv. En 1571 sus habitantes tomaron parte en la revuelta morisca contra los cristianos y fue prácticamente arrasado. Posteriormente se reconstruyó y repobló con cristianos, adquiriendo cierta prosperidad en el siglo xviii con la confección y comercio de paños. Se dice que durante la Guerra de la Independencia los del pueblo rechazaron el ataque de toda una división francesa, pero solo es una leyenda... Sea como fuere, durante muchos años sus habitantes han tenido fama de contrabandistas, ladrones y bandoleros.

En el momento de la aventura Alcalá de la Sierra tiene unos 2.000 habitantes, que viven en unas casas blancas de cal y techadas con teja roja, muy comunes en esta parte del país. En el centro del pueblo se encuentra la plaza Mayor, donde están la fuente pública, el Ayuntamiento, el casino y la iglesia, y donde se lleva a cabo toda la vida social. Por las cercanías están las casas más lujosas, construidas en el siglo xviii, elegantes mansiones de tres pisos. La mayoría de las casas, sin embargo, son solamente de dos pisos, y en la parte alta del pueblo, donde las calles son más empinadas y vive la gente más pobre, las casas son solamente de un piso, y están incrustadas en el monte rocoso como si fueran nidos de vencejo. Hasta las casas más modestas, sin embargo, tienen un patio trasero, en el que suelen amontonarse un corral para las gallinas, un establo para la caballería si la hay, una galería abierta donde se cocina y una parra que da sombra en verano.

para vender castañas y boniatos a los que, como los investigadores, han de esperar algún tren. Pero hace un par de días que no viene... ¡Estará enferma!

Tanto Curro como los horarios clavados en las paredes pueden informar a los investigadores que el tren que tiene que sacarlos de aquí tardará algo más de una hora en llegar... Es por eso que cuando sus los relojes marquen casi las 18 h es muy posible que literalmente se suban por las paredes. Aunque ya es de noche, aquellos que pasen una tirada de **Descubrir** y que especifiquen que estaban mirando el camino verán una figura, envuelta en una manta o capote más o menos militar, que llega a la estación montada en una mula. El visitante no entrará en la sala de espera, sino que llamará directamente a la puerta de la caseta del jefe de estación. Tras charlar unos minutos con Curro, este se presentará en la sala diciendo que ha de cerrar: ¡No van a venir más trenes en lo que queda de día, y quizá en lo que queda de semana!

Nota para el Guardián: Por cierto, empieza a nevar. Ante las lógicas protestas del grupo, Curro explicará que el pregonero del pueblo (pues este es su visitante) acaba de informarle de que ha llegado un telegrama del pueblo vecino: un desprendimiento de nieve y rocas ha bloqueado la vía y, claro, el tren que esperan los investigadores ya no vendrá... Cuando estos le pregunten que dónde dormirán ellos, Curro se encogerá de hombros. Si quieren, pueden acercarse hasta el pueblo, y allí buscar alguna casa donde les puedan dar posada. A media mañana sale del pueblo un autobús que puede llevarles hasta Granada.

Hay dos kilómetros largos hasta el pueblo... en línea recta, por un camino en bastante mal estado que trepa palmo a palmo haciendo mil y una vueltas (con lo que

la distancia real se convierte en unos 8 km) Los investigadores tendrán que cargar con sus equipajes, si no se fían de dejarlos en la estación. Claro que, a cambio de una propina bastante sustanciosa (de 3 a 5 pesetas), Curro podría llevarlos a todos en su carro, para que fueran más cómodos. También pueden darle al pregonero el encargo de que, ya que va al pueblo con su mula (por los caminos de herradura, más directos), haga venir uno de los tres «taxis» con los que cuenta la localidad. Pero entre idas, vueltas, y cenar algo antes de salir, el taxista no rescatará a los investigadores hasta las 21 h, por lo menos, cobrándoles un precio similar al que les pide Curro (más que nada, por el lujo adicional de ir en un desvencijado coche de finales de siglo).

El camino hasta el pueblo transcurre sin otras molestias que la nieve (que cada vez cae más intensamente), y la poca pericia de Curro con el carro (si es que se deciden a ir con él), pues parece ir a posta de bache en bache y de surco en surco. A medio camino cruzarán ante el carro media docena de jinetes, embozados con capotes y (según podrán ver aquellos que pasen una tirada de **Descubrir**) armados con escopetas. Los recién llegados mirarán con indiferencia el grupo al pasar, sin mostrar ni curiosidad, ni hostilidad, ni por supuesto simpatía. Si le preguntan a Curro (o al conductor del taxi) sobre quiénes son esos hombres ambos contestarán, como distraídamente *que deben ser los hombres del señor, buscando ladrones o cazando...* No dirá más.

HOSPITALIDAD

Entre una cosa y otra, ya es de noche cuando los investigadores llegan al pueblo. El frío es cada vez más intenso, y la nevada, aunque no cuaja, no ayuda precisamente a mejorar las cosas. Curro dejará a los investigadores y a sus bultos en la plaza mayor, indicándoles los tres únicos lugares del pueblo en donde pueden pedir ayuda: la rectoría de la iglesia, la casa-cuartel de la Guardia Civil y el casino, que aún está abierto.

Tanto en la iglesia como en la casa-cuartel de la Benemérita, una adormilada ama (en el primer caso) y



un igualmente adormilado número de guardia (en el segundo) informarán al grupo de que hay varias casas en el pueblo que les podrían dar cobijo a cambio de unas pesetas, pero que es ya de noche y es dudoso que abran sus puertas a desconocidos. Como se ve que los investigadores son gente de bien, lo mejor que pueden hacer es ir al casino y preguntar por don Gregorio Almenara. Tiene una gran mansión en las afueras del pueblo, y es tradicional que su familia brinde hospitalidad a quien se lo pida de buenas maneras. En caso de que esta información se la diga el ama del sacerdote, los investigadores tendrán derecho a una tirada de **Psicología**, de pasarla se darán cuenta que la buena mujer (o el guardia civil) estaba a punto de decir algo más... ¡pero es de noche y hace frío, por lo que no es el mejor momento para hacer tertulia con unos desconocidos en el umbral de la puerta!

El Casino de la Unión de Alcalá de la Sierra tiene un salón para fiestas y banquetes, una biblioteca, un par de salas para usos diversos y un café, donde se encuentran ahora los escasos socios que han desafiado el frío y la oscuridad. En total no llegan a la docena de personas, sentados en mesas de velador, los que están en él conversando, bebiendo licores o jugando a las cartas bajo la luz algo mortecina de unas lámparas de petróleo, en la sala medianamente grande caldeada por una buena chimenea. La llegada de los investigadores provocará

el cese de toda conversación, pues los parroquianos se girarán para mirar con una curiosidad no exenta de cierta hostilidad a los recién llegados. No obstante, su aspecto (esperémoslo) de «hombres de bien» disolverá cualquier recelo, en especial si explican lo que les ha sucedido con el tren. Como ya les dijeron, en el acto don Gregorio Almenara (un caballero de unos cincuenta años, pulcro, delgado y bien vestido, con el bigotillo ya gris cuidadosamente recortado) se dará a conocer, les invitará a un sol y sombra (coñac con anís) para entrar en calor, y les ofrecerá la hospitalidad de su casa. De hecho, insistirá mucho en que lo acepten, afirmando que se sentiría ofendido si no lo hicieran. Cualquier tirada de **Psicología** revelará que es sincero. Si el grupo acepta (y es de esperar que así sea) mandará a uno de los mozos del casino a su casa, para que preparen cena para todos y habitaciones para alojarlos, mientras que les anima a que se sienten y recobren sus fuerzas, antes de acompañarlo a casa.

Mientras estos hacen tiempo pueden charlar con su inesperado anfitrión o sus amigos, o sumarse a la partida de siete y media que están jugando tres aburridos tertulianos. La conversación se encamina a los tópicos de siempre: temas políticos y sociales, la guerra de África, etc. Si los investigadores desean hacer un buen papel en la tertulia bastará con que pasen una tirada de **EDU**. Si por el contrario lo que quieren es cambiar el tema de conversación habrán de pasar una tirada de **Persuasión**.

Podrán así averiguar que su anfitrión, don Gregorio Almenara, es en la práctica el amo del pueblo y de la comarca. Procede de una familia de pañeros enriquecidos en el siglo XVIII, que desde entonces han hecho todo lo posible por medrar social y económicamente. Durante largo tiempo solterón empedernido, se le atribuyen aquí y allá varios hijos bastardos, pero no se casó hasta hace un par de años, con una muchacha bellísima, que aportó buen número de tierras a su dote, además... (Una tirada de **Psicología** revelará que el interlocutor hubiera seguido hablando, pero que la presencia de don Gregorio le hace callar prudentemente).

Respecto al pueblo, se vive un clima de intranquilidad y desasosiego debido a «los rojos» (sic). Parece ser

que una organización criminal, anarquista y revolucionaria, llamada la Mano Negra, se dedica a sembrar el terror por la comarca robando el ganado, atentando contra grandes propietarios, e incluso, a veces, asaltando sus casas. A esto se suma la situación desesperada en la que viven los jornaleros: las cosechas este año han sido malas, y en muchas familias pobres se pasa hambre. El invierno está resultando muy duro para ellos... y la situación no mejorará por lo menos hasta marzo. Por ello todos los que se atreven a salir de noche van armados. Con todo, la agitación social no es cosa nueva en la región: el mismo nombre del casino, la Unión, se debe a la fusión de los partidos conservador y liberal, que decidieron hace treinta años crear un frente común frente a las reivindicaciones de los jornaleros. Si la conversación gira por estos derroteros, don Gregorio tomará la palabra afirmando que lo que este país y estas tierras necesitan son más mano dura y menos contemplaciones. Él mismo ha tenido estos días algún que otro problemilla con una pandilla de gitanos que merodeaba por sus tierras, pero es de esperar que a estas alturas el problema ya esté resuelto... No dirá más, y a su expresión satisfecha seguirá un silencio incómodo por parte de los presentes, que nadie osará romper.

MALDICIÓN

Al cabo (más o menos) de una hora a partir de la llegada de los investigadores vendrá un hombre a recoger al señor Almenara. Se trata de un mozo treintañero, grande y fuerte, de frente escasa y ojos hundidos, nariz chata y labios delgados. Aquellos investigadores que pasen una tirada de **Idea** se darán cuenta de que ya lo vieron antes: era uno de los hombres armados con los que se cruzó el carro, en su venida al pueblo. Don Gregorio lo presenta como Judas, su capataz y «mano izquierda», más que mano derecha. Si los investigadores pasan una tirada de **Psicología** (sí, otra vez) percibirán que la relación entre ambos hombres no es unilateral: Don Gregorio trata a Judas con desprecio, casi como si fuera su perro. Por su parte, el mozo parece sentir por su amo una sumisión y admiración igualmente perrunas.

Judas ha venido en un coche de caballos cubierto, donde se acomodarán el cacique y los investigadores. El sicario, en el pescante, terciará su escopeta, mirando al grupo con una sonrisa torcida, como excusándose. Si se hace algún comentario, don Gregorio les recordará del peligro de los desesperados...

En efecto, durante el trayecto saldrá de la oscuridad una vieja vestida de negro. Los caballos, inexplicablemente, se encabritarán al verla, y se negarán a avanzar, pese a los esfuerzos de Judas. Con los ojos como brasas, la mujer señalará con un dedo sarmentoso a don Gregorio y le dirá:

«¡Maldito seas, Gregorio Almenara, maldita tu estampa y tu stirpe. No eres más que una serpiente que roe esta tierra, y que envenena el aire que respira mi gente. Has dañado a los míos, y yo te condeno a que sean los tuyos los que te dañen a tí!»

Antes que ninguno de los investigadores o Judas pueda reaccionar, don Gregorio sacará una pistola, abriendo fuego contra la desgraciada. Un investigador que pase una tirada de **Descubrir** llegará a ver como abre los brazos, al parecer recibiendo el disparo. Los caballos se encabritarán por las detonaciones, saltando al galope. Suponiendo que algún investigador logre convencer a cacique y criado para dar media vuelta y volver... no encontrarán ni rastro del cuerpo de la vieja gitana.

LEYENDA

La residencia de don Gregorio Almenara no es, como el resto de los cortijos de la zona, el punto de la finca donde se encuentran los graneros para la cosecha, los barracones de los aparceros y la vivienda del encargado, sino una mansión solariega del siglo XVIII, atendida por media docena de criadas y un par de mozos. Las otras dependencias de la finca se encuentran a poco más de quinientos pasos de la puerta de atrás, para que el quehacer rural no altere en demasía la vida del señor.

Ya más calmado tras el incidente con la gitana, don Almenara presentará a los investigadores a su mujer, Inés Guiomar. Como quizá les dijeran en el casino, se trata de una muchacha de apenas veinte años, callada

SOBRE LA INTIMIDAD DE LOS INVESTIGADORES...

En los lugares públicos, las conversaciones no son privadas. Ya sea en la plaza, en una taberna o en el casino, cualquier habitante de Alcalá de la Sierra se sentirá con derecho a inmiscuirse en la conversación de los investigadores, por muy discretos que estos sean. Los del lugar acostumbran a tratar los temas privados dando un paseo por la calle, o encerrándose en alguna habitación, y eso deberán hacer los investigadores si no quieren ser considerados unos maleducados.

y muy hermosa. No hará falta tirada alguna para darse cuenta que no es demasiado feliz en su matrimonio, pues lleva la tristeza pintada en el rostro. Cenará poco y se mantendrá distante, respondiendo con monosílabos si se pide su opinión. Su marido ya se encargará de llevar todo el peso de la conversación.

Muy orgulloso, don Gregorio explicará a sus huéspedes que su linaje se remonta a don Gaspar de Almenara, bastardo más o menos reconocido del duque de Arcos, que recibió de su padre este señorío, así como cierta educación cortesana. Desde entonces, añade, los Almenara han sabido siempre cuidar sus tierras sin descuidar sus influencias cortesanas. Gracias a un Almenara llegó el ferrocarril a Alcalá de la Sierra, y gracias a un Almenara los paños del pueblo se vendían en América hace cien años. Ahora hay jóvenes que tienen poca memoria... ¡pero ya les demostraré él quien es el amo! (Nota para el Guardián: Si alguno de los investigadores elige este momento para fijarse en Inés, y pasa una tirada de **Psicología**, verá un brillo de odio intenso nace en sus hermosos ojos, y cómo sus manos se crispan durante un instante).

La mesa está dispuesta para la cena: un cocido caldoso (y muy caliente) de legumbres (que recibe el nombre de olla gitana y del que no, no voy a dar la receta) y un guiso a base de conejo. Don Gregorio excu-

sará la sencillez de los platos, explicando que la cocinera no los sabe hacer más complicados, teniendo en cuenta además que no esperaban invitados. No obstante, en su casa siempre provisiones en abundancia, pues es tradición familiar dar un plato de comida y un lugar bajo techo a todo el que lo solicite. Si se trata de gentes del campo, se les hace sitio en los barracones de los aparceros. En el caso que, como los investigadores, sean señores de ciudad, se les aloja en la casa.

Los investigadores han oído ya varias referencias a la hospitalidad de los Almenara, y la sobremesa, acompañada del café, los cigarros y los licores es un buen momento para charlar sobre ello. Aunque torcerá un poco el gesto ante la curiosidad de los investigadores, don Gregorio terminará contándoles que la costumbre se remonta al viejo don Gaspar. Según se dice, una de sus hijas lo ofendió terriblemente, escapándose con un aventurero, un rufián cazadotes que, al ver que no podía hacerse con los buenos dineros del padre de su amada, la abandonó. Ella volvió una noche de invierno, una noche tan fría como esta, y suplicó a su padre que la dejara entrar en la casa. Pero el viejo don Gaspar se negó... y ella murió de frío a las mismas puertas de la casa. Aquello afectó al buen hombre, que dispuso, antes de morir de pena y de remordimientos, que la hacienda de los Almenara estuviese siempre abierta para todo el que pidiese hospitalidad... Sea como fuere, de tanto en tanto, alguien sufre un accidente, o se descuida y muere de frío en la sierra. Entonces, cuando las gentes incultas del pueblo encuentran su cadáver, dicen que ha sido el fantasma de la hija de los Almenara, que vaga por los caminos buscando un cuerpo al que abrazar para entrar en calor, matándolos a todos con el frío intenso de su cuerpo. La llaman la Señora de las Nieves...

MUERTE

La noche transcurre sin otros incidentes que los que puedan provocar los investigadores... incidentes que pueden variar sensiblemente el curso de los acontecimientos (ver «Asesinato»).

Si los investigadores, por una vez, se están tranquilos, por la mañana un tumulto sacudirá la casa: ¡Don

Gregorio ha echado llave a su habitación y no contesta a las llamadas del criado que venía a despertarle! Los de la casa no saben qué hacer, y si alguno de los investigadores no toma la iniciativa, harán llamar a Judas, que hará saltar la puerta de sus goznes a patadas.

Dentro de la estancia, todos podrán ver que la ventana está abierta de par en par, y que algo de nieve ha entrado por ella. Los copos han llegado casi hasta los pies de la cama, donde está don Gregorio Almenara... con los ojos abiertos y el rostro desencajado de sorpresa y dolor. Y frío. Muy frío. Con la frialdad de la muerte. El médico, mandado llamar a toda prisa desde el pueblo, solamente podrá certificar que el cacique murió por la noche. De un ataque al corazón.

PISTAS

Faltan pocas horas para que el autobús de los investigadores salga... pero puede que tengan aún tiempo de hacer algunas averiguaciones (eso, suponiendo que no quieran retrasar su partida hasta desentrañar el misterio).

Cualquier criado puede explicar que don Gregorio y su mujer dormían en habitaciones separadas desde siempre. El hombre había pasado muchos años durmiendo solo, y no quería cambiar de costumbres ahora. Del mismo modo que seguía haciéndose servir una taza de café con leche caliente justo antes de acostarse. Se tomaba a sorbos la taza, a menudo leyendo algunas páginas de un libro y, cuando el sueño empezaba a vencerle, apagaba la luz y se dormía. Aquella noche fue su mujer la que le trajo en persona el café, detalle inusual que no dejó de llamar la atención de la servidumbre. Ahora, la taza está caída y rota en el suelo, junto con el azucarero y el resto del servicio. Al parecer, al morir, uno de los brazos de don Gregorio barrió la mesita, precipitándolo todo al suelo. Por suerte, no derribó la lámpara de queroseno, que sigue encendida, pues hubiera podido incendiar toda la casa... Una de las primeras órdenes de doña Inés será precisamente ordenar que limpien todo ese desaguizado. Ella personalmente se encargará de lavar y vestir el cuerpo de su marido, y no permitirá que nadie la ayude en ello...

Otro detalle en el que pueden fijarse los investigadores es que la puerta estaba cerrada por dentro...

TRANSPORTES Y COMUNICACIONES

El ferrocarril pasa por las cercanías del pueblo desde 1874, gracias a las influencias en Madrid de don Mateos Almenara (abuelo de don Gregorio). La carretera no llegó hasta Alcalá en 1917, pero hay una buena red de caminos de herradura y senderos en las montañas, que enlazan Alcalá con otros pueblos vecinos, como Durcal, Lanjarón o Órjiva. El cuidado de carreteras y caminos es responsabilidad estatal en los límites provinciales, y municipal cuando entran en las poblaciones. Por ello carreteras y caminos suelen estar más descuidados a la entrada de los pueblos, pues ambos organismos no se ponen de acuerdo sobre a quién le compete arreglarlos.

Los días laborables pasa por Alcalá un autobús con destino a Granada. Sale a las 10 h y vuelve a las 17 h. A

nivel particular, hay en la localidad tres «taxis» (viejos Hispano-Suiza desvencijados) que pueden alquilarse a un precio astronómico... con chófer. por supuesto. La comunidad suele desplazarse en caballo, mula o burro, y, en ocasiones, en carro, si viajan en familia o tienen que llevar carga.

El correo lo trae el autobús seis días a la semana... siempre que no esté averiado. El mismo autobús trae los periódicos de Granada, por lo que las noticias se leen y comentan al anochecer, durante la tertulia de la cena. En el Ayuntamiento hay el único teléfono del pueblo. Adosada a la Casa Consistorial están la oficina de Telégrafos y la casa cuartel de la Guardia Civil (donde viven tres números y un cabo con sus familias).

pero la llave no se encontraba en la cerradura, como sería lo normal. Por algún motivo, don Gregorio se levantó una vez se fue su mujer, para cerrar la puerta con llave y esconderla luego en alguna parte.

Si alguno de los investigadores puede recoger más o menos discretamente un poquito del azúcar derramado (o un trozo de la taza manchado de poso) y lo hace analizar (o pasa una tirada de **Ciencia (Naturaleza/Química)** y dispone por algún motivo de los útiles necesarios) descubrirá que había una buena cantidad de arsénico mezclada con el azúcar... Otra tirada de **Ciencia (Química)** o de **Medicina** confirmarán que el arsénico provoca la muerte por paro cardíaco. Su único defecto como veneno es que es muy amargante...

RUMORES

La muerte de don Gregorio desata las lenguas de los habitantes de Alcalá de la Sierra, haciéndolos mucho más abiertos a la hora de contestar las preguntas de los investigadores... en especial si estos, a su vez, les obsequian con una narración de primera mano sobre cómo se descubrió el cadáver. Así que no tendrán em-

pacho en decirles que don Gregorio se comportaba como un auténtico señor feudal. El alcalde le obedecía, pues le debía el puesto, y don Gregorio sabía de sus muchos trapicheos y malversaciones, suficientes para meterlo en la cárcel. Por ello no había de temer de la autoridad, al menos de la humana, que la de Dios ya es harina de otro costal. Azuzaba a Judas, su perro de presa, de quien se dice que es hijo bastardo suyo, para que al frente de un grupo de desalmados como él repartieran la justicia de su señor. Ya fuera dando palizas a los arrendatarios que no pagasen a tiempo, o terminando brutalmente con los intentos de huelga, o incluso atacando a los gitanos y desarraigados que en invierno se lanzan a los caminos en busca de algo para comer. Hace unos meses una de sus víctimas fue Anselmo Jumilla, un muchacho campesino, joven e idealista, que intentaba organizar a los jornaleros con sus ideas de un mundo mejor. Lo encontraron en uno de los puertos de la sierra, con los brazos y piernas rotos, y los hombres del amo aún tuvieron la desfachatez de decir «que lo había matado la Señora de las Nieves» ... Y ahora las buenas gentes

están diciendo que fue el fantasma de la familia el que hechizó al mal amo, para que le abriera las ventanas y la dejara entrar, para que le diera su abrazo de muerte, alcanzándole así la justicia de los muertos, ya que se había librado de la de los vivos...

ASESINATO

En verdad no fue ningún fantasma el que mató a don Gregorio Almenara... sino su mujer, Inés Guiomar, como quizá sospechen los investigadores. Fue testigo directo de cómo don Almenara ejercía su despotismo por la comarca, de cómo arruinaba las haciendas de sus vecinos para favorecer la suya, de cómo la arrancaba del seno de su familia para lucirla como un trofeo más... Todo eso presencié, y permanecí impasible, pues se sentía ya una muerta en vida, como el fantasma de la leyenda. Pero algo se rompió en ella cuando su marido mandó matar al joven Anselmo. Él no sabía que ambos habían crecido juntos, que habían jugado a juegos inocentes cuando eran la señorita y el hijo del criado. No sabía, nunca supo, que Inés sentía por Anselmo el amor de una hermana a un hermano.

Aquella noche finalmente se decidió. Cogió los polvos de matar las malas hierbas (polvos blancos, terrosos, como de azúcar, que ella sabía que eran de arsénico) y los mezcló en la azucarera. Permaneció impasible cuando su marido se puso las primeras cucharadas, torció el gesto y dijo algo así como «*este azúcar qué poco endulza hoy...*» poniéndose más cucharadas, dándose más ración de muerte sin saberlo. Luego se fue. Esperó una hora y volvió, y se sorprendió al no sentir ninguna emoción, ni odio ni dolor, al ver a su marido muerto. Abrió de par en par la ventana del dormitorio, arrojó la taza y el azucarero al suelo, cerró la puerta con llave y se fue. Luego, por la mañana, haría recoger y limpiar los restos de veneno, ocultando las pruebas, y deslizaría la llave en uno de los cajones de la mesita, cuando se quedara sola para amortajar el cadáver...

REDENCIÓN

Y esto es lo que confesaré a los investigadores si estos le hablan sinceramente, y ponen sus cartas sobre la

mesa. Y mientras lo hace, el cielo empezará a encapotarse, empezará a soplar el viento helado de la sierra, y caerán los primeros copos de nieve. Y el viento golpeará las contraventanas del salón, donde estará reunida Inés con los investigadores, y lo hará *como si fuese alguien el que llamase*. E Inés, con la mayor tristeza del mundo en los ojos, se levantará una vez finalizado su relato, y les dirá que, si es que no piensan entregarla a la justicia de este mundo, bueno será que sea juzgada por el más allá. Y abrirá las contraventanas, al viento, al frío y a la nieve, y los investigadores podrán ver una figura translúcida, envuelta en un sudario blanco, una muchacha de ojos llorosos, aterida de frío, que se lanzará sobre Inés para abrazarse a ella. E Inés la aceptará entre sus brazos...

Y la ventisca amainará, y lucirá nuevamente el sol. Y doña Inés Guiomar, viuda de Almenara y señora de estas tierras, quedará en mitad de la sala, tiritando de frío, esperando, quizá, que alguno de los investigadores, sobrecogido el corazón, se quite su chaqueta para abrirla. Nunca volverá a la comarca el fantasma de la Señora de las Nieves.

PARA AQUELLOS QUE QUIERAN MÁS...

La Señora de las Nieves no tiene otra pretensión que ser una aventura de ambiente, con escasa o ninguna relación con los Mitos. Sin embargo, puede ocurrir que el Guardián piense que es demasiado *ligh* para su grupo habitual de jugadores. Nada le impide, entonces, añadir una vuelta más de tuerca a la historia: la tribu de gitanos a la que pertenece la vieja, y a la que ha estado acosando Judas por orden de don Gregorio, adora secretamente a alguna de las criaturas de los Mitos (Shub-Niggurath, por ejemplo). Para vengarse, invocan a uno o varios retoños oscuros para que asalten la mansión, llevándose viva a Inés para que pueda ser sacrificada en un horrible ritual... ¿Podrán los investigadores impedirlo?

Otra posible alternativa es Judas, que aunque no excesivamente listo tampoco es imbécil. Quizá llegue a descubrir que Inés es la asesina de su amo, de su padre, del único ser al que ha amado en el mundo. ¿Querrá vengarse?

DRAMATIS PERSONAE

INÉS GUIOMAR

27 AÑOS. ESPOSA SUMISA

FUE 50	CON 60	INT 75	DES 75	TAM 60
POD 60	APA 80	EDU 70	COR 60	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir (pelea) 30% (15/6), daño 1D3.

Esquivar 37% (17/7).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Arte (Pintura) 45% (22/9), Ciencia (Química) 40% (20/8), Equitación 65% (32/13), Sigilo 75% (37/15)



GREGORIO ALMENARA

54 AÑOS. CACIQUE

FUE 30	CON 60	INT 80	DES 55	TAM 50
POD 70	APA 60	EDU 80	COR 70	PV 11

Bonificación al Daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 6

Combatir (pelea) 30% (15/6), daño 1D3 - Bonificación al daño.

Armas de fuego (Pistola cal.32) 35% (17/7), daño 1D8.

Esquivar 27% (13/5).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Crédito 65% (32/13), Derecho 50% (25/5), Psicología 65% (32/13)



VIEJA GITANA X AÑOS. VENGATIVA

FUE 40	CON 60	INT 75	DES 75	TAM 55
POD 80	APA 35	EDU 80	COR X	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 5

Combatir (pelea) 15% (7/3), daño 1D3.

Esquivar 37% (17/7).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Charlatanería 95% (47/19), Descubrir 60% (30/12), Mitos de Cthulhu X, Ocultismo 55% (27/11), Primeros Auxilios 65% (32/13), Psicología 80% (40/16), Sigilo 65% (32/13)

Hechizos: X



◀ JUDAS

32 AÑOS. «PERRO» Y MANO IZQUIERDA DE DON GREGORIO

FUE 75	CON 90	INT 50	DES 65	TAM 70
POD 45	APA 45	EDU 40	COR 45	PV 16

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: +1

Movimiento: 8

Combatir (pelea) 85% (42/17), daño 1D3 + Bonificación al daño.

Armas de fuego (Escopeta cal.12, 2 cañones) 40% (20/8), daño 4D6/2D6/1D6.

Esquivar 32% (16/6).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Conducir (carro) 40% (20/8), Descubrir 75% (37/15)



LA MADRIGUERA DEL CAZADOR

INTRODUCCIÓN

San Sebastián, verano de 192...

Los investigadores (o al menos aquellos a los que su nivel social se lo permita) han sido invitados a una fiesta nocturna, de esas que la alta sociedad donostiarra gusta de organizar a menudo. Tras la cena, el baile parece que se prolongará hasta la madrugada, y los jóvenes han invadido el salón con las bárbaras danzas modernas, bajo la mirada, entre escandalizada y permisiva, de sus mayores. En un saloncito anexo, los investigadores y algunos invitados más han conseguido refugiarse del mundanal ruido, y mientras paladean el excelente coñac francés de su anfitrión, charlan a media voz sobre diferentes tópicos.

UNA DISCUSIÓN SOBRE FANTASMAS

Poco a poco, la magia de la noche y de las llamas de la chimenea (única fuente de iluminación de la estancia) se va apoderando de ellos, y la conversación, con toda naturalidad, termina dirigiéndose hacia lo esotérico, lo oculto, lo legendario. Se cuentan algunas historias de fantasmas, como la de Verónica (ver). Alguno de los investigadores, si tiene suficiente estómago para ello, puede hablar de su propia experiencia personal con los fantasmas. De hecho, si alguien del grupo ya ha jugado *La Señora de las Nieves*, el Guardián puede exigirle una tirada de **Cordura**. De no pasarla no perderá nada, pero se sentirá lo suficientemente sensibilizado con el tema para preferir no oír hablar de él, abandonando la estancia y la conversación.

La conversación girará, a partir de entonces, sobre la existencia o no de los fantasmas, de la vida después de la muerte, o sencillamente de la existencia o no de algo más que nuestra simple cáscara corporal. Llevarán la voz cantante en la discusión un hombre y una muchacha, cada uno de ellos defendiendo una postura contraria. El hombre es un caballero ya maduro, delgado y de pelo (ya algo escaso) blanco como la plata, pesa-

damente sentado en un sillón. Tiene la mano izquierda cubierta con un grueso vendaje, y cubre la derecha (en la que empuña un bastón) con un guante negro. Una tirada exitosa de **Medicina** (o de **Descubrir** con nivel de dificultad Difícil si se carece de la habilidad anterior) permitirá detectar en el hombre un malsano color de piel, así como una sudoración enfermiza. Es evidente que no se encuentra muy bien de salud, y si es interrogado al respecto explicará que, en efecto, hace pocos días que ha vuelto de México, y que es probable que se haya traído consigo algún molesto virus americano. Se trata del «doctor» don Teófilo Brandán, y si los investigadores le preguntan sobre su profesión les responderá secamente que es «científico».

La muchacha tiene apenas veinte años, viste un vestido de palo de rosa muy a la moda (suelto y largo hasta las rodillas) y lleva el pelo corto, según la moderna moda «a lo *garçonette*». Durante la conversación cruzará las piernas, fumará, beberá coñac y, en resumen, se comportará como una joven moderna... para escándalo (y quizá secreto regocijo) de los caballeros presentes. Se llama Patricia Carvajal y, según sus propias palabras, es periodista. En contra de lo que se podría suponer, es don Teófilo el defensor de la existencia de espíritus, y es Patricia la que se burla de él y de sus supersticiones. Poco a poco, la discusión va subiendo de tono, hasta que don Brandán, a todas luces herido en su amor propio, le mascullo a la muchacha algo así como *¡Pequeña estúpida! ¡Yo haré que te tragues tus palabras!* A continuación se levantará rígidamente, y rechazando cualquier tipo de ayuda abandonará cojeando la fiesta, siendo recogido en la puerta por un coche conducido por un chofer impasible.

La brusca marcha del «científico» provocará una fuerte tensión en el ambiente, que Patricia disipará con una alegre carcajada, proponiendo a continuación, con toda la desfachatez del mundo, organizar una sesión espiritista (tipo *ouija* o similar) para demostrar la existencia de criaturas del más allá o no. Suponiendo que logre convencer a alguien se lo pasará en grande moviendo el vasito, haciendo ruiditos y dando golpecitos como si de un regimiento de fantasmas se tratase...

LA LEYENDA DE VERÓNICA

Dicen que, en una ciudad que puede ser cualquiera, vivía en un tiempo no determinado (puede que fuera hace cinco años, puede que fuera hace cincuenta) una muchacha, una adolescente, casi una niña. Se llamaba Verónica. Era frágil, y muy dulce, y demasiado tierna de sentimientos y de corazón. Pues se enamoró de quien no debía, y su sentimiento la consumió. Los que cuentan la historia no se ponen de acuerdo en si su amor simplemente no fue correspondido, o si fue usada y luego rechazada, como quien lanza a la basura los juguetes rotos que ya no sirven. Pero todos se ponen de acuerdo en que la pobre Verónica llegó al límite... y se suicidó. Lo hizo con unas tijeras, unas de esas tijeras grandes y afiladas, de costurero, que se clavó muy hondo, en el corazón. Como todos los suicidas, su alma no fue aceptada en el Paraíso. Pero pura de corazón, no llegó a ser arrastrada al Infierno. Por eso todavía vaga por la Tierra, como un

fantasma errante. Y aquellos que quieran invocarla, esto es lo que deberán hacer: coger unas tijeras grandes y afiladas, como las que usó al matarse, abrirlas y colocar sus hojas abiertas entre las hojas de un libro grueso, cerrado. Luego, colocar una vela en el hueco resultante entre el libro y las tijeras abiertas. Si se enciende la vela, si la habitación está a oscuras, y si Verónica aparece, **se verá el rostro del fantasma reflejado en las hojas de las tijeras...**

Pero mucho cuidado... Pues a veces, dejar por descuido unas simples tijeras abiertas ya basta para invocar a Verónica. Y el espíritu, tan dulce en vida, puede sentir rabia y odio, ya sea a los que juegan con los sentimientos ajenos, ya sea con los que disfrutan del verdadero amor. Su medio de actuación siempre es el mismo: accidentes (mortales o no) llevados a cabo con tijeras. Con tijeras grandes y afiladas...

Una muchacha moderna... y un científico «loco»

Si alguno de los investigadores tiene curiosidad por tan extraña pareja, puede hacer algunas preguntas sobre ellos a algún invitado (preferentemente, a uno de esos que presumen de conocer «a todo el mundo»). Si el Guardián está de humor, puede exigir un poco de interpretación (bailar, coquetear, charlar un rato, etc.) o bien alguna tirada adecuada (**Crédito, Charlatanería o Persuasión**) antes de dar la información así, a palo seco.

De una u otra manera los investigadores pueden averiguar que el doctor don Teófilo Brandán es realmente un científico, que ha estudiado Ciencias Físicas en los Estados Unidos, y que está por ello bastante desprestigiado por la comunidad científica, tanto por la naturaleza de sus estudios (pues para los licenciados españoles no pasa de ser un simple perito industrial algo sofisticado), como por sus curiosas teorías: pues Brandán es además un ferviente católico y, en cierta ocasión, juró que dedicaría su vida a demostrar científicamente

la existencia del alma. Hace poco ha vuelto de América, parece ser que enfermo... ¡y malas lenguas dicen que de sífilis!

Respecto a Patricia Carvajal, es la hija pequeña del marqués de Somosierra. Es una jovencita coqueta y consentida, que se ha apuntado a la moda de la modernidad, lo que le está causando no pocos quebraderos de cabeza a su padre. Últimamente le ha dado por querer ser periodista... y el bueno del señor marqués ha tenido que dar un fuerte donativo (evidentemente, a fondo perdido) a un periodicucho que hacía aguas (económicamente hablando) para que aceptasen las ilegibles colaboraciones de su hijita.

UNA PETICIÓN DE AYUDA

Un par de semanas más tarde, los investigadores serán citados por Ginés Santángel, secretario personal de don Eduardo Carvajal y Linares, marqués de Somosierra (evidentemente, si alguno pertenece a la alta sociedad será citado por el marqués en persona). Señor

y criado han oído hablar de la justa fama de hombres de mundo que «gozan» los investigadores, y tienen un delicado encargo que proponerles.

Evidentemente, el «negocio» está relacionado con Patricia. Hace varios días que se fue sin decir nada, y desde entonces no ha dado señales de vida. Su familia está, lógicamente, muy preocupada. No obstante, no quieren llamar a la policía aún, pues todo puede ser simplemente uno de esos caprichos pasajeros a los que desgraciadamente ya los tiene acostumbrados. Así que si los investigadores pudieran realizar algunas averiguaciones acerca del paradero de la hija del marqués, este se sentiría muy agradecido...

Nota para el Guardián: El agradecimiento del marqués puede ser de varios tipos, según la ocupación y posición social de los investigadores: Desde interceder para sacar a algún amigo de la cárcel hasta cierta suma de dinero (si son pertenecientes a la clase baja), pasando por su protección o recomendación para conseguir un mejor puesto de trabajo o hacer buenos negocios (clase media) o simplemente por amistad o ganas de entrar en el llamado «gran mundo» (clase alta).

Algunas averiguaciones

Ni la familia de la muchacha ni los criados de la casa poseen información alguna sobre el posible paradero de Patricia, chica poco amiga de dar explicaciones. Lo único que se llevó fue la ropa que llevaba puesta, una muda en una maleta pequeña, su Hispano-Suiza 15-T (coche deportivo descapotable)... y el viejo revólver Lafacheux de su abuelo, que pese a ser un recuerdo de la guerra franco-prusiana sigue en perfecto estado. El marqués lo echó a faltar por la mañana, y es lo que lo tiene más preocupado, pues indica que su atolondrada no se ha ido, precisamente, a una excursión de placer, sino a hacer algo que implicaba cierto riesgo...

Registrar la habitación de Patricia tampoco arrojará luz sobre el asunto: inmaculadamente limpia y ordenada (más que nada gracias al buen hacer de la

criada), lo único que los investigadores encontrarán tras una tirada exitosa de **Descubrir** será el diario personal de Patricia, escondido en el fondo del cajón de la lencería. Su aburridísima lectura atestiguará al investigador que se atreva a ello que: 1º, escribe con muchísimas faltas de ortografía; 2º, se enamora con gran facilidad, a menudo platónicamente; y 3º, coge y deja el diario a rachas intermitentes. De hecho, hace casi dos meses que no hay escrita ninguna anotación.

Llamar por teléfono (o enviar un telegrama) a la redacción de *El Diario* (el periódico donde trabaja Patricia) tampoco arrojará mucha más luz al misterio. Aparte de estar contentísimos de no tener que publicar los horrendos escritos de la niña de papá, poca cosa más pueden decir. Lo único que saben es que la niñata en cuestión les llamó el día de su desaparición, diciendo que preparasen la imprenta ya que les iba a enviar una noticia exclusiva, una primicia que posiblemente merecería una tirada especial, mayor que lo habitual...

Lo que sí puede resultar más provechoso es hablar con el círculo de amistades de Patricia, niños y niñas bien que, como ella, están pasando el verano en las mansiones de sus papás aquí, en San Sebastián. Entre ellos destaca, por su preocupación, un muchachote llamado Jerónimo Astarloa, alto y robusto, que practica un extraño deporte inglés llamado *rugby*. Anda enamorado de Patricia, y según confesará sonrojándose, «somos medio novios». Él y sus amigos afirmarán que la última vez que la vieron les dijo, muy excitada, que un «científico chiflado» le iba a conceder una entrevista en exclusiva, en el curso de la cual le iba a enseñar «un fantasma que guardaba prisionero». Patricia planeaba publicar la entrevista como primicia, ya que eso demostraba, según ella, que el antaño insigne científico se había vuelto loco de remate. Para los investigadores que fueron a la fiesta, será evidente que ese científico loco no puede ser otro que don Teófilo Brandán.

Caso de que nadie del grupo piense en hablar con los amigos y amigas de Patricia, será Jerónimo, preocupado por ella, el que se ponga en contacto con la familia, notificando la información anterior.

Acerca de don Teófilo Brandán...

Los investigadores pueden usar sus contactos entre la comunidad científica (si es que los tienen, en caso contrario siempre pueden usar las influencias del marqués) para intentar saber algo más acerca de este supuesto doctor «cazafantasmas». Don Brandán es navarro, lo que quiere decir tozudo, católico y carlista... (y no necesariamente por este orden). Hace ya años (más o menos desde que enviudó) que está empeñado en demostrar la existencia del alma, y afirma que una criatura espiritual, de energía o algo similar, puede ser capturada y retenida mediante la fuerza eléctrica.

Hace poco menos de un mes regresó de México, y afirmó confidencialmente a algunos de sus íntimos que, cuando se repusiera de unas fiebres tropicales que había contraído en las selvas del Anahuac, presentaría al mundo un descubrimiento que revolucionaría toda la ciencia física conocida hasta el momento. A continuación se refugió en su casa señorial de la isla de Izarte (poco más que un islote frente a las costas bilbaínas) del que, al parecer, solamente salió hace un par de semanas para ir a San Sebastián a visitar al célebre doctor Asuero (e, incidentalmente, hacer acto de presencia en la fiesta en la que le vieron los investigadores).

El doctor Asuero (si el grupo se decide a visitarlo) es un médico de moda en la capital donostiarra, que afirma obtener curaciones casi milagrosas sobre cualquier dolencia, simplemente practicando determinadas punciones en los nervios de la mucosa nasal. Milagrero o farsante, la cuestión es que se está haciendo de oro, que sus pacientes se cuentan por cientos y que dispone de escaso tiempo para conceder a visitantes preguntones como es el caso de los investigadores. Una vez más, el nombre del marqués (o en su defecto, la fuerza bruta) pueden obrar milagros, convirtiendo al esquivo otorrinolaringólogo en una persona deseosa de colaborar...

Explicará a los investigadores que, en efecto, don Brandán acudió a su consulta en busca de una curación para su mal. Pero la terapia del doctor Asuero se reveló inútil contra lo que parecía ser una extraña sífilis terminal. Aparte de la aparición de extrañas llagas bajo los sobacos y en las partes pudendas, el

científico estaba perdiendo pelo rápidamente, (literalmente, se le caía a puñados), así como piezas dentales. Meneando la cabeza, el doctor añadirá con mojigatería que ese es sin duda el castigo de Dios a los que practican el pecado carnal con las lascivas indias de las Américas, por mucho que don Brandán negase, con aparente indignación, haber tenido trato carnal con ellas...

Tarde o temprano, las averiguaciones de los investigadores les conducirán hasta la isla de Izarte, frente a las costas de la provincia de Bilbao, residencia habitual de don Teófilo Brandán. A estas alturas de la aventura, debería ser evidente para el grupo que es allí adonde se dirigió Patricia Carvajal cuando abandonó su casa por última vez. Si el Guardián lo considera oportuno, puede añadirse a la «expedición de rescate» Jerónimo, el amigo de Patricia, dispuesto a lo que sea para ayudar a su amiga.

El grupo puede hacer el viaje en automóvil, o usando el tren-correo de la Compañía del Norte que cubre la línea San Sebastián a Bilbao. De uno u otro modo, deberán desviarse en Amorebieta para dirigirse al norte, hacia la costa. Si no lo hicieron antes, deberán alquilar un coche ahora: el destartado autobús que comunica como puede los principales pueblos de la zona solamente pasa una vez a la semana, y no va más allá de Guernica.

UN LUGAR LLAMADO ONDERRÍA

La minúscula isla de Izarte está, según los mapas, ante la aldea de pescadores de Onderría, por lo que allí se dirigirán los investigadores, por un camino a medio paso entre carretera sin asfaltar y sendero de herradura, por donde puede pasar con ciertas penas un automóvil y, más desahogadamente, un carro. Onderría es una aldea pequeña y miserable, un puñado de casuchas apiñadas contra los acantilados de la playa, en las que se hacinan poco más de un centenar de personas (unas quince familias). No hay maestro, ni cura, ni médico. Pescadores y un poco hortelanos, los de Onderría no necesitan de letras. Un sacerdote viene del pueblo vecino una vez al mes para dar misa, y cuando alguien se pone malo, las abuelas le aplican

los remedios de toda la vida. Tampoco hay guardia civil, pero en cada casa hay un par de escopetas, tanto para cazar como para defenderse.

Cuando los investigadores lleguen, los hombres habrán salido a la mar, a pescar, y las mujeres estarán haciendo faenas domésticas; arreglando los aparejos, lavando ropa, cuidando del huerto o alimentando las gallinas del corral, mientras los ancianos fuman en silencio en el portal de las casas (mirando hoscamente al grupo) y los niños demasiado pequeños para ayudar a sus padres se revuelcan semidesnudos por el barro, jugando y chillando. La sensación de atraso y miseria es tan grande, que los investigadores deberían tener la sensación de que bien pocas cosas han cambiado en Onderría en los últimos 500 años.

Los de la aldea, en general, mirarán con desconfianza (teñida incluso de hostilidad) al grupo, y simularán entender poco o nada el castellano, contestando en vasco a las preguntas que les hagan. Todo lo más, si alguno de los investigadores consigue ganarse su confianza (ya sea porque hable vascuence o por su carisma personal) le dan hospitalidad, que es poca cosa más que un pedazo de pan, unas sardinas, un vaso de vino y una silla para esperar a que vuelvan los hombres.

Si los investigadores se dan una vuelta por los alrededores distinguen sin dificultad la isla de Izarte, poca cosa más que un islote rocoso, a un par de millas del puerto de Onderría. Como ya se ha dicho, los pescadores han salido con sus barcas, así que el grupo tendrá que armarse de paciencia y esperar a que vuelvan para alquilarles una barca y llegar hasta la residencia de don Bradán. Si fuerzan la vista y pasan una tirada de **Descubrir** (o llevan prismáticos o similar) pueden distinguir incluso la única casona de la isla, en la que debe vivir el doctor.

Cerca de la «carretera» que lleva hasta la aldea hay un cobertizo de madera, sin ventanas, cerrado con un grueso candado. Una tirada de **Seguir rastros** (con un dado de bonificación) permite detectar bastantes marcas de llantas de automóvil ante la puerta. En el interior (debajo de una lona) está el automóvil de don Brandán (un modelo Castro Hispano-Suiza, muy parecido a los Ford-T americanos).

Si los investigadores se molestan en buscar el coche de Patricia lo encuentran sin mayores dificultades, disimulado (más que escondido) dentro de una casucha abandonada que hace las veces de establo y pajar.

La isla de Izarte

Al atardecer, los pescadores vuelven a puerto. Chapurreando castellano, explican a los investigadores que sí, que en esa isla vive don Brandán (el Profesor, lo llaman ellos). No, no saben gran cosa de él. Solamente, de cuando en cuando, paga (y bastante bien) a varios muchachotes para que le lleven los víveres y otras cosas que necesita hasta su casa, en lo alto de la isla. Un par de veces a la semana su criado viene a la aldea a proveerse de carne, pescado, legumbres y frutas frescas. No, hace ya una semana larga que no viene. Sí, hace varios días una señorita de ciudad pasó por aquí, y pagó para que le guardasen el coche y la llevasen en barca hasta Izarte. Luego despidió al barquero, diciendo que ya haría que la llevasen de vuelta.

Ante esta última afirmación, el Guardián exigirá que los investigadores hagan una tirada oculta de **Psicología**. A los que la fallen de 20 o menos, les dirá que detectan una mirada huidiza y una cierta incomodidad en los pescadores: seguramente planeaban quedarse ya con el coche, para venderlo o convertirlo en tractor ¡quién sabe! Pero los que pasen la tirada se darán cuenta que hay algo más: si insisten (y pasan una tirada de **Crédito, Charlatanería, Intimidar o Persuasión**, según proceda) Guzki, el viejo pescador que la llevó, termina admitiendo que la chica no lo despidió. Al contrario, le dijo que la esperara. Le dio dinero y le prometió más. Pero a la media hora o así oyó tiros y no quiso saber más. Así que zarpó. De todos modos, la isla tenía un no sé qué que le estaba poniendo nervioso...

Si los investigadores quieren alquilar una barca para ir a la isla, convendría que el Guardián les preguntase inocentemente si saben manejarla, que tampoco es cosa fácil. Ninguno de los pescadores querrá acompañarles, por mucho dinero que ofrezcan, poniendo como excusa que la jornada ha sido dura y están cansados, que se está poniendo ya el sol, o simplemente

que amenaza tormenta (lo que por otra parte es cierto). Tras mucho rogar (puede ayudar el que alguno de los investigadores le toque la fibra sensible) solamente el viejo Guzki accede a llevarles en su destartada trainera, posiblemente corroído por los remordimientos al haber abandonado a la señorita a su suerte. Eso sí, no se olvidará de llevarse consigo su vieja escopeta de caza... por lo que pueda suceder.

Guzki no es muy hablador, pero si los investigadores intentan charlar con él durante el travesía, y no les dijo que fue él quien llevó a Patricia hasta la isla, lo hará ahora.

La isla se va perfilando lentamente ante los ojos del grupo, a medida que la trainera se acerca a ella. Es una roca oscura, abrupta y escarpada, como un colmillo surgido del mismo fondo del mar. El agua choca violentamente contra los acantilados, y solamente en el último momento los investigadores ven un pequeño muelle de madera en el que desembarcar.

El embarcadero está vacío a excepción de una chalupa a motor. Una tirada de **Descubrir** hace que los investigadores se fijen en que está bastante más hundida de lo que debiera. La razón es que ha sido mal amarrada, y al parecer la mala mar de los últimos días la ha hecho chocar repetidamente contra las rocas, produciéndole varias vías de agua. Por ahora, está inservible. Mirando filosóficamente el cielo, Guzki dice a los investigadores que mejor será que se quede amarrando bien la trainera, pues se prepara una buena tormenta ¡cuanto antes vuelvan a la aldea, mejor! Si no se dan prisa, corren el peligro de quedarse atrapados en la isla. El sol, por cierto, se esta poniendo rápidamente... Si alguno de los investigadores se queda acompañándolo no se opone, pero se niega en redondo a subir hasta la casa... ¡Bastante ha hecho con llegar hasta aquí!

LA MANSIÓN DE DON BRANDÁN

Del embarcadero nace un sendero bastante empinado, que se interna por los farallones rocosos, alternándose con tramos de toscos escalones tallados en la misma roca. Se puede subir y bajar por él sin peligro, siempre que se haga sin prisas y fijándose dónde pone uno los pies. Si en algún momento alguien intenta subirlo o

bajarlo a la carrera, o bajo la lluvia... bueno, digamos que deberá hacer una tirada de **DES** (nivel Difícil si además acaba de fallar una tirada de Cordura) para no resbalar y caer por el acantilado.

El sendero termina en una especie de amplia terraza, azotada por el viento, donde apenas han arraigado algunos matorrales y arbustos. Allí, en el mismo borde del acantilado, como asomada al vacío, está la casa de don Teófilo Brandán, el hombre que afirma ser capaz de capturar fantasmas.

Cuando el grupo llegue a las puertas de la casa, empezará a llover, primero suavemente, luego cada vez con más fuerza, hasta desatarse un auténtico temporal con abundante aparato eléctrico. El Guardián haría bien en describir el progresivo empeoramiento del tiempo, más que nada para ir sumergiendo a los jugadores en el ambiente opresivo en el que se ven inmersos sus investigadores.

(A no ser que se diga lo contrario, todas las habitaciones de la casa están a oscuras. Sin embargo, hay por lo menos una lámpara de petróleo en cada habitación, que los investigadores, obviamente, pueden coger. Hay también, un poco por todas partes, manchas de barro y suciedad, sobre todo en el suelo, en las manijas de las puertas y en algunas paredes. Son obra de León, el criado de don Brandán, como luego se verá).

Planta baja

1. **Hall.** Las puertas de la entrada principal están entornadas, pero no cerradas. Está decorado con sobriedad y buen gusto.
2. **Laboratorio taller.** Esta sala está repleta de complicados aparatos que los investigadores no han visto en su vida. Si alguien pasa una tirada de **Electricidad** podrá deducir, no obstante, que son de carácter electro-magnético. Un generador eléctrico, que funciona con un motor de gasolina, corroborará la teoría. Poner en marcha los aparatos requiere una tirada de **Electricidad**, o en su defecto de **Mecánica** (nivel de dificultad Difícil). Si se tiene éxito se creará una esfera de electricidad estática en el centro de la sala, muy luminosa, dentro de la cual cabe perfectamente un ser humano o animal mediano.

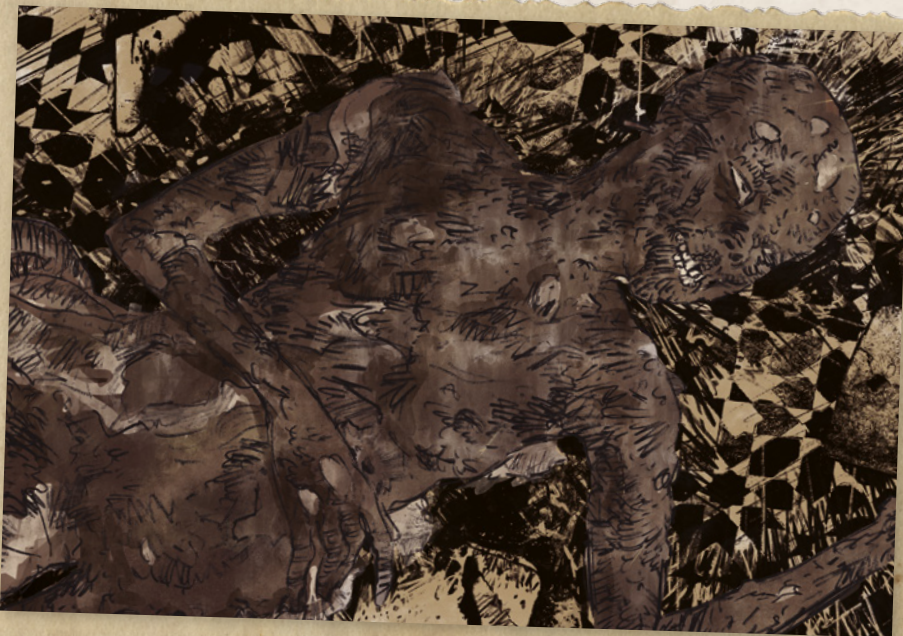
3. **Almacén.** En un extremo del mismo hay unas cajas con herramientas, velas, lonas y, en general, lo que es habitual encontrar en un trastero. En el extremo contrario están cuidadosamente apiladas unas veinte latas de petróleo, de las que ocho aún están llenas.
4. **Pasillo.** Se trata de un pequeño pasillo distribuidor. La puerta trasera está cerrada con llave, pero esta está en la cerradura, por la parte de dentro.
5. **Retrete.** Sin mayor interés, aunque un investigador que lo examine con especial atención llega a la conclusión de que es usado regularmente.
6. **Biblioteca.** Hay en ella señales de lucha: la mesa volcada, varios libros tirados al suelo, impactos de bala en las paredes, una lámpara de petróleo tirada y rota (que por suerte estaría apagada, pues no ha ardido) ... y un cuerpo retorcido, como carbonizado, acurrucado en el centro de la estancia (tirada de **Cordura**, 1/1D4+1). Una tirada de **Idea** permite darse cuenta (por la ropa que lleva puesta, el tamaño, el color del pelo, etc.) que están ante los restos de la pobre Patricia. Constatar esto hace que el pobre Jerónimo Astarloa (caso de que acompañara al grupo) tire nuevamente por **Cordura** (2/1D8+1). Si pierde más de 5 puntos cae directamente en la locura temporal de Paranoia (consultar manual) pudiendo llegar incluso a atacar a los investigadores. Preso de una locura homicida, se lanza de cabeza a destruir todo aquello que según él sea una amenaza... y que haya tenido algo que ver con la muerte de su amor.

Si los investigadores se quedan investigando la sala, una tirada de **Descubrir** les revela que los destrozos causados fueron, probablemente, provocados por Patricia mientras huía de algo o de alguien. Le vació el cargador

de su Lafacheux (pueden encontrar el arma si pasan una nueva tirada de **Descubrir**) pero al parecer ninguno de sus disparos dio en el blanco: seis balas tenía el cargador, y seis impactos de bala hay repartidos en la habitación.

Los libros, si alguien tiene curiosidad, versan básicamente sobre física avanzada, electrónica y teología. Una tirada más metódica de **Buscar libros** (y cuatro horas empleadas en ella) permite encontrar, entre los volúmenes, una copia manuscrita de las *Clavículas de Salomón* en francés, posiblemente del siglo XVII (**Ocultismo** +5%), los doce volúmenes de *La rama dorada* de Sir George Fracer, en inglés, edición de 1911 (pérdida de **Cordura** 0/1D2, **Ocultismo** +5%) y el *De Rerum Demoni* del catalán Ramón Llull, en latín (**Ocultismo** +3%).

7. **Cocina.** El fuego de la cocina de carbón está encendido, y hay diferentes cacharros aún calientes y con restos de comida. Alguien ha estado preparando la cena... y no hace mucho. Si los investigadores entran con luz (o pasan una tirada de **Descubrir**) se fijan en una trampilla de madera en un rincón. De abrirse se ven unas escaleras de piedra que conducen a una especie de bodega-despensa.



En ella hay almacenados un buen número de alimentos no perecederos (latas de conserva, legumbres, embutidos y carne curada, aceite, vino, etc.). ¡Suficiente comida para que una familia de cuatro personas viva más de un mes sin pasar hambre!

Acurrucado entre las cajas de las provisiones está León, el criado de don Brandán, al que los investigadores quizá identifiquen como el chófer impasible que lo recogiera de la fiesta. Pero les cuesta mucho hacerlo. Está muy sucio, como si se hubiera estado revolcado por barro, y tiene la ropa hecha jirones. Por desgracia, también su mente está hecha pedazos: literalmente está loco de miedo, y es incapaz de pronunciar palabras, solamente balbucear sonidos incoherentes y gemir. Tiene el rostro cubierto de arañazos y sangre ya seca (una mirada a sus uñas demostrará que se ha arañado a sí mismo, posiblemente debido a la desesperación). Además cojea de una fea quemadura que tiene en el muslo derecho, quemadura que ya ha empezado a infectarse. Como un autómatas, cuando le da por ahí se dedica a hacer un burdo remedo de sus obligaciones cotidianas (quitar el polvo, hacer la comida, encender y apagar las luces, etc.). De vez en cuando, chilla de horror y se esconde donde puede. No será de ninguna ayuda para el grupo.

8. **Saloncito.** Una pequeña sala de estar. Los sillones son muy cómodos, aunque uno de ellos está muy sucio de barro (en él echó una cabezadita León hace un par de días).
9. **Comedor.** Esta habitación está muy iluminada (a León le ha dado por encender seis lámparas de petróleo). La mesa está dispuesta para quince comensales, y con bastante pulcritud, pero la comida es de todo menos apetitosa: la «sopa» consiste en una serie de verduras crudas, sin cortar ni limpiar, que flotan en un par de litros de agua fría y embarrada. Respecto al segundo plato, consiste en un pescado tan quemado que parece carbonilla.
10. **Salón.** Butacas confortables y un mueble bar bien surtido. Parece el lugar ideal para mantener una relajada tertulia, en especial si es de sobremesa. En una de las paredes hay un cuadro al óleo representando la casa vista desde el mar. Justo debajo de la

casa, al nivel del mar, se aprecia una gruta natural, por la que entran las olas, que los investigadores no vieron por estar situada hacia mar abierto.

En el salón los rastros de barro son muy abundantes, como si León hubiese frecuentado con regularidad la estancia. La alfombra central está especialmente sucia y manoseada. Si los investigadores la apartan ven una trampilla de madera que esconde una escalera de caracol, que conduce a un sótano (ver «La gruta»).

11. **Invernadero** Muy descuidado, hace años que nadie lo trabaja como es debido. Muchas plantas han muerto, y las malas hierbas lo han inundado todo. Goteras y algún que otro cristal roto en el techo dejan colar el agua de lluvia, convirtiendo el suelo en un barrizal (posiblemente, aquí se mancha de cuando en cuando el bueno de León).

Hay un cobertizo para guardar las herramientas, con una astillada mesa escritorio. La mesa tiene un cajón cerrado con llave (**Cerrajería** para abrirla... o simplemente romperlo). Dentro hay un legajo de papeles, amarillentos por los años y la humedad. Examinarlos con calma requiere como mínimo 15 minutos, y una tirada de **Idea** para deducir que pertenecen a Ana de Galíndez, la que fuera mujer de don Brandán. Leer aunque sea por encima todos los papeles (1D6 horas) permite al afortunado investigador conocer bastante de la sensible alma de doña Galíndez de Brandán, aficionada a la jardinería y a la literatura, romántica y no mala poetisa. Al parecer, murió de tuberculosis hace varios años, sin que su amante pero poco sensible marido llegara a entenderla nunca del todo. Los investigadores pueden deducir, y con razón, que es a partir de su muerte que don Brandán empezó a obsesionarse con demostrar la existencia de almas y espíritus.

Piso superior

12. **Cuarto de baño.** Sin interés, salvo que hace tiempo (años) que no se usa.
13. **Habitación de León.** Está muy sucia de barro (de cuando León se acuerda de dormir en ella). Antaño pulcra y ordenada, ahora es un caos, a raíz

de uno de los accesos de desesperación que sufrió León en ella.

14. Habitación de servidumbre. Cerrada con llave y vacía, a excepción de una cama sin colchón y un armario sin ropas. Hace años, don Brandán tenía otra criada. Prescindió de ella a la muerte de su mujer.

15, 16 y 17. Habitaciones para invitados. Vacías como la habitación 14. Desde que murió su mujer don Brandán no recibe a nadie en la isla.

18. Habitación de don Brandán. Las contraventanas están cerradas, y flota en el aire un hedor como a enfermedad y podredumbre. La cama, deshecha,

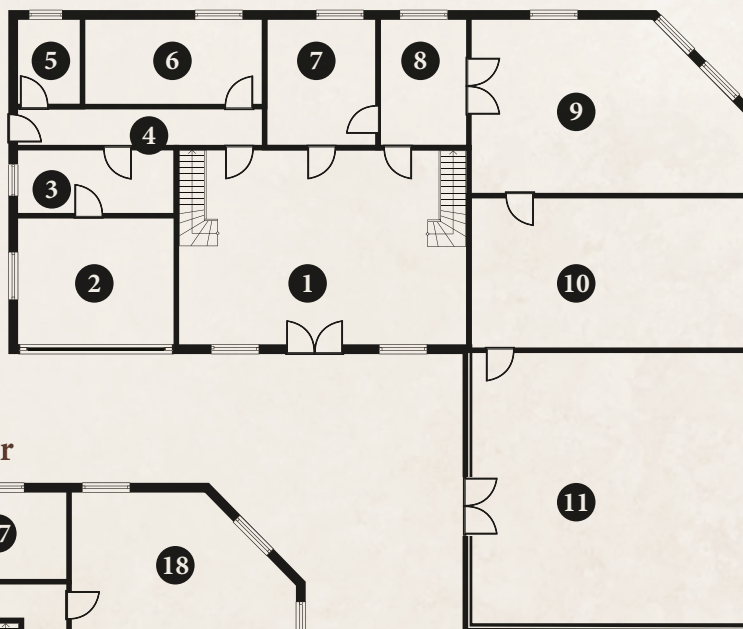
está manchada de restos amarillentos, como de fluidos purulentos ya secos. Es evidente que alguien muy enfermo ha guardado cama en esta habitación, y durante cierto tiempo.

19. Despacho de don Brandán. Muebles de madera noble, cortinas corridas... y todo demasiado bien ordenado. Una tirada de **Idea** revela que hace más de un mes que nadie trabaja en él. Registrar los cajones en busca de papeles esclarecedores del misterio supondrá tener que pasar una tirada de **Descubrir**. Los investigadores pueden hacer tantas tiradas como quieran, pero cada tirada fallida les costará 15 minu-

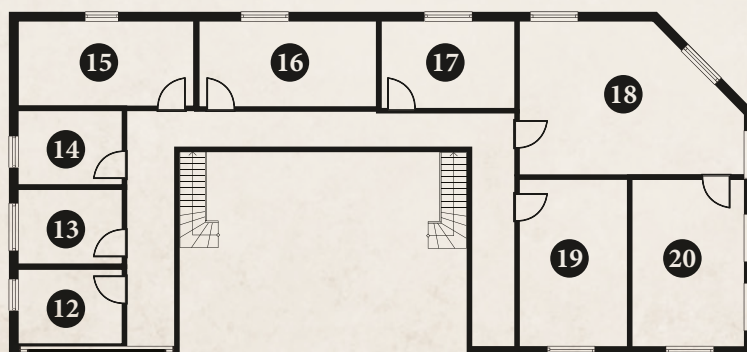
MANSIÓN DE DON BRANDÁN



Planta baja



Piso superior



MANUSCRITO DEL DOCTOR BRANDÁN

«...Esto es solamente un borrador para mí mismo, anotaciones febriles hechas en el barco que me devuelve a casa. Quiero anotar todo, para que no se me olvide nada cuando le muestre al mundo mi importante descubrimiento, las pruebas irrefutables que revolucionarán el mundo científico.

El profesor Tierney, de Miskatonic, me puso sobre la pista de lo que según él eran las extrañas religiones prehispanas mesoamericanas: mayas, toltecas, zapotecas y aztecas, entre otros, habían adorado a sus extraños e inquietantes dioses con rituales que podían encontrarse en otros rincones del planeta. ¡Poca cosa más que fantasías de lunático! Pero en sus elucubraciones dos datos despertaron mi interés: según él la verdadera traducción del nahuatl de la ciudad en ruinas de Teotihuacán no era, como comúnmente se cree "el lugar donde mueren los dioses", sino «**el lugar donde los que se mueren se convierten en dioses**». Añadía que "dioses" era un término demasiado abstracto, que en realidad no significaba entidades a las que adorar sino que se producía un cambio, una transformación... No importa. Lo realmente importante es que los antiguos amerindios habían levantado en esa ciudad un auténtico culto a los muertos, y que los emperadores aztecas paseaban por sus

ruinas convencidos de que se paseaban entre tumbas de espíritus extraños. ¡Varias pruebas más me convencieron! ¡En los túmulos y templos de Teotihuacán había "algo" encerrado, y que la sabiduría de los antiguos aún mantenía latente! ¡Sin duda alguna, los espíritus de los muertos, conservados por algún tipo de ciencia desconocida!

Tenía pruebas. Leyendas locales, misteriosos accidentes durante las excavaciones. Me fui allí con mi equipo, ansioso de probarlo. Ya entonces estaba convencido, y los hechos me han dado la razón, de que el espíritu vital de las personas no es más que una especie de energía, energía que puede ser capturada dentro de un campo eléctrico.

Estuve más de tres meses en las ruinas de la ciudad. Por fin tuve éxito ¡idiota de mí! Tendría que haber empezado por allí! En el templo que los españoles bautizaron como la Ciudadela, pues lo confundieron con una fortaleza. Y no era eso, sino una prisión. Es curioso, el espíritu ha adoptado una consistencia protoplásmica. Tendré que hacer que un químico de confianza la analice. Pero antes lo instalaré en la gruta que hay debajo de mi casa, e intentaré comunicarme con él. Lo he intentado antes, pero me atacó quemándome el brazo. Haré que un médico me vea al llegar a España... ».

tos de búsqueda febril, bajo la mala luz de las lámparas. Una vez pasada, el Guardián les dejará leer el manuscrito del doctor (ver recuadro en esta página).

20. Cuarto de baño. Sin excesivo interés, la verdad.

La gruta

Las escaleras de caracol terminan en una sala pequeña, irregular, posiblemente una gruta natural algo modificada. En el suelo hay una trampa de madera, muy recia, atrancada con una gruesa barra de hierro. Unos escalones toscamente tallados en la roca viva descienden durante un buen trecho hasta una gruta inundada por el mar (la gruta representada en el cuadro del salón).

Un corredor bordea las aguas y se hunde al interior de la piedra, hasta un bosque de estalagmitas, en el cual (tirada de **Escuchar**) puede oírse un leve rumor, como un gruñido o zumbido, que solamente una tirada de **Electricidad** (o de **Mecánica Dificil**) identifica como el producido por un generador eléctrico. Efectivamente, en la otra sala hay un generador y una serie de aparatos muy similares a los que se encuentran en el laboratorio del profesor (ver el punto 2). A diferencia de estos, están en funcionamiento, y a través de la luminosa esfera de electricidad que generan puede distinguirse, vagamente, los contornos de un ser humano, encerrado en su interior...



Nota para el Guardián: Evidentemente, lo que hay en su interior es el thoulú que don Brandán atrapara en México. Si algún investigador (o *personaje no jugador* guiado por tu mano perversa) piensa que puede ser Patricia y desconecta el generador... Bueno, lo liberará, ¡y el grupo tendrá que enfrentarse a dos thoulús en vez de a uno!

Respuestas a muchas preguntas

El pobre enajenado en que se había convertido don Brandán a raíz de la muerte de su esposa no había capturado un fantasma, como se empeñaba en creer. Capturó un thoulú, una criatura bastante poco conocida que lo que hizo fue infectarle con su horrible maldición. Don Brandán enfermó, sufrió una agonía cada vez más intensa y finalmente se transformó a su vez en thoulú. Y así lo encontró la pobre Patricia... antes de que acabase con ella en la biblioteca. Respecto a León, el criado, su locura y el hecho de haber sido también infectado le han librado, por el momento, de la muerte. Ha desarrollado una especie de sexto sen-

tido para esquivar al bicho, y este, a su vez, tampoco tiene excesivas ganas de capturarlo. Pues está atado a este lugar, ya que aquí sigue encerrado uno de sus hermanos... Encerrado precisamente gracias a los buenos oficios de León, que (cuando le da) llena el depósito de petróleo del generador eléctrico que mantiene el campo eléctrico. La llegada de los investigadores, no obstante, supone para el ser una amenaza... Una amenaza que tendrá que combatir...

EL ENFRENTAMIENTO

El lector ya se habrá dado cuenta de que hasta ahora se ha omitido cuidadosamente toda referencia al thoulú que se encuentra libre por la mansión a la llegada de los investigadores. La razón de ello es que sus acciones vienen determinadas por lo que haga el grupo. Es muy importante que el Guardián lleve con astucia (y algo de mala fe) el rol del monstruo, ya que es el auténtico protagonista de la historia.

El monstruo, en un principio, evitará un enfrentamiento directo con el grupo, optando por atacar al único de los intrusos que se ha quedado solo: Guzki. Cuando los investigadores hayan visitado ya un par

de habitaciones (y empiecen a ponerse nerviosos) oirán dos detonaciones de escopeta, que evidentemente proceden del embarcadero. El Guardián puede exigir una tirada de **Escuchar**, diciendo en caso de fallar la tirada que lo que había tomado por detonaciones solamente pueden ser truenos lejanos. Solamente si alguien se toma la molestia de bajar nuevamente al embarcadero encuentra el cuerpo calcinado del pobre marino.

Seguidamente, el thoulú vuelve a la casa, acechando al grupo y atacando a aquellos que se separen demasiado de sus compañeros. Sus tácticas favoritas son colarse reptando por debajo de las puertas, esconderse bajo los muebles o en los rincones oscuros, o incluso trepar por la pared para agarrarse al techo y caer sobre la cabeza de alguien. Sus ataques no duran más de dos o tres asaltos (lanzar 1D6/2) tras los cuales huye rápida y silenciosamente, dejando a su víctima. No remata a los que ya estén muy heridos, pues sabe que se convertirán en seres como él al cabo de poco, pero se defiende normalmente si cometen la heroicidad de atacarle. Tampoco ataca a aquellos que se acerquen a la gruta donde se halla su compañero, pues espera que lo liberen.

Tarde o temprano, el grupo aprenderá (posiblemente a base de dolorosas experiencias) que su enemigo es inmune a las balas... pero que evita cuidadosamente el fuego de sus lámparas de petróleo. Así que posiblemente los investigadores se lanzarán alegremente a una furiosa cacería lámpara encendida (y quizá cóctel molotov) en mano, para convertir al pobre thoulú en el plato principal de una original barbacoa. Una lámpara de petróleo que impacte sobre el pobre monstruo le hace 1D4 de daño, un cóctel molotov 1D6. Al sentir quemaduras el thoulú se derrama (literalmente) sobre el suelo, escapando por

las grietas del suelo o de las paredes, hacia algún lugar donde deje de arder. A no ser que los investigadores sean extremadamente hábiles, eso tiene como consecuencia que la mansión de don Bradán terminará ardiendo por los cuatro costados... Aunque al Guardián aún le queda un último recurso narrativo: a no ser que los dos thoulús sean aniquilados por completo, uno de ellos se refugia en el único lugar en el que está seguro que los investigadores no destruirán: la trainera que los ha traído hasta la isla. El último capítulo de esta titánica lucha tendrá lugar en el mar, a media milla de la costa, con el grupo herido y sobre un mar más o menos embravecido...

Claro que quizá los investigadores se comportan de manera inteligente (por una vez) y lo que hacen es capturar al thoulú con los aparatos del laboratorio del profesor... El problema está en que se trata de un modelo experimental, y aún suponiendo que consigan atraer al bicho hasta allí, tienen que pasar una tirada de **Electricidad** para ponerlo correctamente en marcha... y otra de **Suerte** para que no se cortocircuite y apague a los quince segundos de funcionamiento...

CONCLUSIÓN

Los investigadores ganarán 1D8 de **Cordura** si consiguen eliminar o capturar a los thoulús, además de 1D3 puntos de **Mitos de Cthulhu** si los apuntes y libros del profesor no son destruidos y pueden estudiarlos con calma. Por desgracia, puede que también «ganen» una o dos quemaduras... que puede darles problemas en un futuro muy, muy cercano.

Por cierto, si sacan a León de la isla, será encerrado en un manicomio y, luego, trasladado a un hospital debido a que su enfermedad progresará... Y si los investigadores no hacen nada para evitarlo, saldrá convertido en un thoulú... y la aventura continuará.



DRAMATIS PERSONAE

PATRICIA CARVAJAL

22 AÑOS. CHICA MODERNA

FUE 40	CON 60	INT 60	DES 60	TAM 50
POD 65	APA 85	EDU 75	COR 65	PV 11

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir (pelea) 30% (15/6), daño 1D3.

Armas de fuego (Lafacheux cal.12) 25% (12/5), daño 1D8.

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Conducir automóvil 45% (22/9), Charlatanería 45% (22/9)



◀ DON TEÓFILO BRANDÁN

65 AÑOS. CIENTÍFICO LOCO

FUE 30	CON 40	INT 80	DES 35	TAM 60
POD 60	APA 40	EDU 95	COR 35	PV 10

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

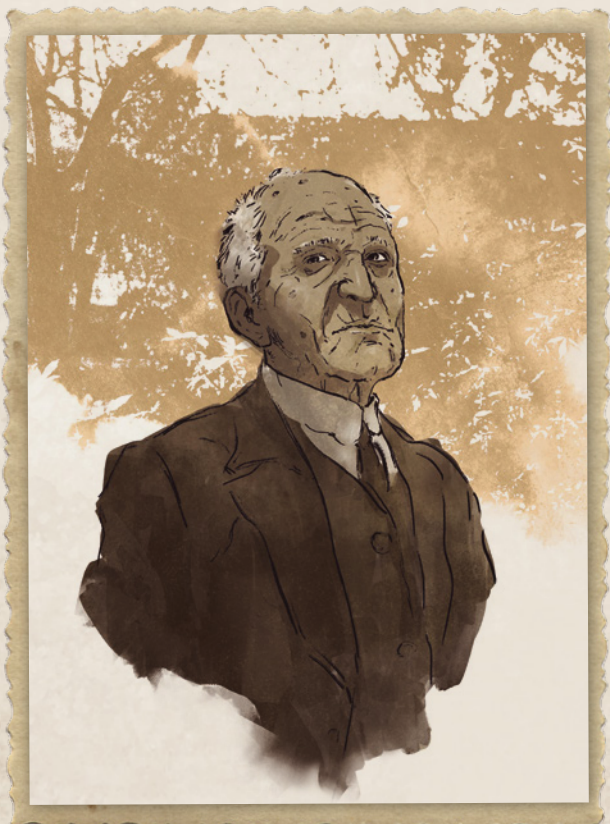
Movimiento: 4

Combatir (pelea) 20% (10/4), daño 1D3, *Combatir* (bastón) 35% (17/7), daño 1D6.

Esquivar 17% (8/3).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Buscar libros 65% (32/13), Ciencia (Biología) 35% (17/7), Ciencia (Química) 40% (20/8), Electricidad 90% (45/18), Mecánica 65% (32/13), Ocultismo 45% (22/9)



GUZKI

52 AÑOS. MARINERO CON REMORDIMIENTOS

FUE 60	CON 70	INT 65	DES 50	TAM 50
POD 60	APA 40	EDU 60	COR 60	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 6

Armas de fuego (Escopeta galga 20, 2 cañones) 40% (20/8), daño 2D6/1D6/1D3

Combatir (pelea) 45% (22/9), daño 1D3.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Nadar 70% (35/14), Orientarse 65% (32/13), Pilotar (embarcación) 70% (35/14)



JERÓNIMO ASTARLOA

23 AÑOS. ATLETA

FUE 80	CON 75	INT 40	DES 75	TAM 85
POD 45	APA 65	EDU 60	COR 45	PV 16

Bonificación al Daño: +1D6

Corpulencia: 2

Movimiento: 7

Combatir (pelea) 65% (32/13), daño 1D3 + Bonificación al daño

Esquivar 37% (18/7)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Saltar 70% (35/14)



THOULÚ

FUE 25	CON 75	INT 70	DES 75	TAM 50
POD 75	PV 13			

Bonificación al daño media: -1

Corpulencia media: -1

Media de Puntos de Magia: 15

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Quemadura y maldiciones.

Tipo de ataque: Pseudópodo 65% (32/13), daño 2D6 (quemadura) + Maldición del Thoulú

Combatir (Pseudópodo) 65%, daño 2D6 (quemadura) + Maldición del Thoulú

Armadura: Ninguna, pero solamente puede ser dañado por el fuego, el frío intenso (congelación) o la electricidad.

Poderes: La maldición del Thoulú (ver «Criaturas de Leyenda»).

Pérdida de Cordura: 1/1D8



LEÓN

28 AÑOS. CRIADO SERVIL ANTE TODO

FUE 50	CON 60	INT 70	DES 65	TAM 50
POD 50	APA 55	EDU 70	COR 0	PV 11

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Combatir (Atizador) 25% (12/5), daño 1D8.

Esquivar 32% (16/6).

Armadura: Ninguna

Habilidades: Conducir automóvil 50% (25/10), Crédito 65% (32/13), Sigilo 75% (37/15)

MEMORIA DE ÁFRICA

... aquellos muertos que íbamos encontrando, después de días bajo el sol de África que vuelve la carne en vivero de gusanos en dos horas, aquellos cuerpos mutilados, momias cuyos vientres explotaron. Sin ojos o sin lengua, sin testículos, violados con estacas de alambrada, las manos atadas en sus propios intestinos, sin cabeza, sin brazos, sin piernas, serrados en dos. ¡Oh, aquellos muertos!

Arturo Barea, *La forja de un rebelde* (vol. 2 «La Ruta»)

PRÓLOGO: LOS PROTAGONISTAS

En esta aventura, prevista para un grupo de 4 a 6 investigadores, todos ellos son miembros del ejército español destinado en Marruecos. Ello no quiere decir que todas las profesiones de los investigadores tengan que ser la de soldado. Más bien al contrario, los investigadores pueden ser (y casi se recomienda que así sea) de cualquier profesión, siempre que se trate de clase social baja. Son pobres muchachos de 21 años a los que les ha tocado hacer el servicio militar (de tres años de duración) en África. Si algún investigador elige la profesión de soldado, será cabo o sargento (según lo decida el Guardián).

Al menos uno de los investigadores debería ser de clase social media o alta. Este último está haciendo la guerra como alférez, y estará al mando (al menos en teoría) de la expedición de rescate.

Nota para el Guardián: Haz venir a este jugador a la partida un poco antes que al resto del grupo, que tiene una introducción aparte.

Si alguno de los jugadores se niega o simplemente no le apetece que su investigador sea un soldado, puede hacerse un periodista, un médico o un sacerdote, el primero en busca de la noticia, el segundo para sanar heridas en lugar de causar la muerte y el tercero para asegurarse de que los muertos reciban cristiana sepultura.

Y muertos no faltan en ese noviembre de 1921, unos meses después del desastre de Annual, en el que las tropas españolas fueron barridas de la zona tras el

incontenible avance de los combatientes irregulares de Abd el Krim, que llegaron hasta las puertas de Melilla. Una vez completada la masacre y el saqueo, las harkas se retiraron a sus refugios de las montañas, y los españoles se quedaron en las costas, fortificándose y realizando expediciones más que nada para ir recogiendo cadáveres y enterrarlos. Aunque las fuentes oficiales hablan de unos 13.000 muertos, sería más real la cifra de 19.000. Teniendo en cuenta que las fuerzas al mando del general Fernández Silvestre eran unos 20.000 hombres, se entenderá enseguida que la palabra «desastre» no es, por una vez, una dramática exageración de los periódicos.

Como Dios da una de cal y otra de arena, los investigadores no pueden quejarse: en julio, mientras en el Rif degollaban españoles, ellos aun no habían sido embarcados rumbo a África. Así que se libraron de la matanza, nunca mejor dicho, aunque no quiere decir eso que no hayan tenido que pelear. No son unos militares curtidos, pero tampoco son unos «borregos» (nombre con el que se llamaba a los novatos en África) recién desembarcados. Para recrear esto, cada investigador que esté ejerciendo de soldado tiene tantos puntos extra como su **DES** a repartir en las siguientes habilidades: **Descubrir**, **Disfrazarse**, **Fusil** (o **Pistola** si se es oficial), **Otras lenguas (árabe)**, **Primeros Auxilios** o **Sigilo**.

INTRODUCCIÓN GENERAL

Los investigadores- soldados se encuentran en Zeluán, (si alguien le interesa, el nombre significa, en árabe, «lugar encantado») participando, como ya se ha dicho, en las tareas de recogida de cadáveres, con las tripas revueltas y deseando hacer cualquier otra cosa. Ya se sabe «cuidado con lo que pides...».

INTRODUCCIÓN PERSONAL

Mientras tanto, el investigador de clase media o alta al que hemos designado como oficial está en Melilla, donde recibe la orden de presentarse en un despacho de las oficinas de la Comandancia militar. Allí le esperan el comandante Castelo y los capitanes Serra y Corcoles, que se identifican como miembros de Inte-

ligencia Militar. Sin embargo, los mandos se muestran campechanos. Hasta invitarán al investigador a que se siente y se tome un refresco antes de explicarle la naturaleza de la misión que le va a ser encomendada:

Durante la retirada (bueno, desbandada) que fue la derrota de Annual la gran cantidad de bajas se debió sobre todo al hecho de que los españoles fueron desbordados y rodeados por el enemigo, cayendo al intentar replegarse por recibir fuego desde todas direcciones. Se tardó tiempo en poder evacuar a los pocos supervivientes de las zonas que resistieron, y no digamos en retirar los cadáveres de los que cayeron (tarea que, como bien sabe el investigador, aún no ha concluido). La cuestión está en que, pasados varios meses, aún hay unidades de las que no se sabe nada, grupos aislados que no se sabe si están en poder del enemigo como prisioneros, fueron exterminados o, quien sabe, pueden seguir vivos en algún lugar, sobreviviendo como pueden. (Una tirada de **Idea** hará que el investigador piense que eso es bastante improbable, y que es mucho más probable que el calor y las fieras carroñeras hayan dejado los cadáveres irreconocibles, pero en fin...)

Una de las pérdidas más destacadas de la guarnición de Zeluán fue la del comandante Cortina, uno de los mandos con un historial de los más brillantes del Ejército español (veterano de Cuba, persona muy culta, líder nato, con un grado de disciplina alto y un instinto de supervivencia capaz de hacerle salir con éxito de las situaciones más adversas). El comandante se presentó voluntario para dirigir una compañía acantonada en una posición llamada Dar Uxdá, que enlazaba Zeluán y el monte Arruit con Dar Drius, al otro lado del río Kert. Lo extraño es que el comandante Cortina podría haber solicitado licencia para ir a Melilla, y nadie se lo hubiera reprochado, pues allí se encontraba su mujer, gravemente enferma. Los informes dicen que cuando salió con su compañía estaba irreconocible: su carácter había cambiado, estaba violento y huraño, y estar bajo sus órdenes era un auténtico suplicio. Sin duda alguna debido a la preocupación por la enfermedad de su mujer. Bien. Nunca se le volvió a ver con vida. A sus hombres y a él, al parecer, se los tragó el desierto.

«En la alcazaba de Zeluán han aparecido cien cadáveres en una casa, abiertos unos en canal, otros clavados en la pared, otros con las manos atadas con los intestinos, las mandíbulas arrancadas a golpe de bayoneta, muchos con los atributos sexuales carbonizados y todos ellos con la mueca del dolor en la lividez de sus rostros».

Crónica de un enviado especial.

Nada extraño, evidentemente, tras el ataque de Abd el Krim, si no fuera porque recientemente una patrulla hizo una pequeña incursión en las ruinas de una cabila abandonada al oeste de Arruit. Lo más extraño es que en el centro del pueblo había una pira que se había apagado a medio arder, a la que se habían arrojado numerosos objetos personales de europeos, que fueron identificados como propiedad de Cortina y sus hombres. Lo más extraño es que eran objetos valiosos, de los que los rifeños se apresuran a coger en un saqueo, fácilmente vendibles: armas, relojes, medallas de oro... Esta cabila está a unos 10 km al norte de Dar Uxdá, lo que hace suponer que, o bien miembros de la cabila participaron en el ataque a la posición o, cosa más probable, Cortina y algunos de los suyos intentaron huir y fueron abatidos cerca de la cabila. Incluso podría ser que quede algún superviviente, aunque las posibilidades son remotas. Las órdenes que recibe el investigador son, evidentemente, partir inmediatamente a Zeluán, tomar el mando de una columna e ir a investigar la zona. Entre los elegidos, ni que decir tiene, está el resto del grupo.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

¿Qué ocurrió con Cortina y sus hombres? El comandante quería salvarle la vida a su mujer, enferma de cáncer, y desesperado como estaba no vaciló en investigar métodos de curación antiguos, ya que los médicos se limitaban a decir que «todo estaba en manos de Dios». En unos manuscritos árabes muy, muy antiguos descubrió una referencia que hablaba de unas gentes

del Rif que habían encontrado el modo de vencer, al menos temporalmente, a la muerte. Lo que en realidad encontró el pobre comandante fue una muy velada referencia sobre una colonia de gules, esos necrófagos humanoides que, tiempo atrás, fueron humanos. Aferrándose a esa última esperanza como a un clavo ardiendo, se hizo asignar el mando de la unidad que partía hacia las cercanías de la zona citada por el libro.

Cuando atacaron los rifeños, Cortina, un sargento y una veintena de soldados lograron hacerse fuertes en el blocao (barracón fortificado de madera reforzada con sacos terreros y tejado de chapa, con aspilleras por las que disparar, una plaza fuerte dentro de la posición, normalmente situada en un altozano desde donde la dominaba en caso de que el enemigo entrara en su interior). La sangre de los heridos y los muertos empapó la tierra del blocao, que la absorbió como si fuera una esponja, pero sobrevivieron. Milagrosamente, resistieron la oleada de la harka, que partió en busca de presas más fáciles. Pocos fueron los que, por algún rencor o por pereza, se quedaron sitiando el blocao, sabiendo que poca agua tendrían los sitiados,

y que bajo el techo de chapa el calor sería de infierno. Y buena razón tenían. A Cortina y a sus hombres se les acabó el agua, y empezaron a beber, primero el jugo de las latas de raciones, y finalmente su propia orina, dejada a enfriar y endulzada con un poco de azúcar. Los heridos se disolvían en sudor y sangre, las heridas se gangrenaban, los muertos se pudrían. Alguien, no se sabe quién ni cuándo, comentó que masticar carne cruda ayudaría a calmar la sed. En su estado de desesperación y locura, a nadie le pareció una barbaridad mucho mayor que la que habían estado haciendo en los últimos días.

Aquella noche, los pacientes harkeños se encontraron con su recompensa: los defensores del blocao salieron de su refugio. Pero ya no eran humanos. Las presas se convirtieron en cazadores, y los que no huyeron encontraron la muerte. Luego, Cortina y sus hombres aullaron, y otros como ellos respondieron a su llamada.

Algunos de la cabila cercana fueron por la mañana, a ver qué había pasado con los suyos, a ver si eran ciertos los farfuleos de los supervivientes. Encontraron los cuerpos roídos, distinguieron las señales de los



«A aquellos hombres ya ni siquiera les imponían los muertos. Llevaban tres días apartándose de encima, y el aroma macabro de su corrupción era el aire mismo que respiraban. De pronto caía un hombre, y cuando sus compañeros comprobaban que había dejado de alentar, miraban primero si había agua en su cantimplora y después le quitaban el fusil y los cartuchos que le quedaban. Alguien lo arrastraba bajo el fuego hasta el depósito improvisado al otro extremo del parapeto y allí se quedaba olvidado. Con inconfesable crueldad, todos

preferían eso, que el que cayera lo hiciera muerto y no herido grave. Un herido grave, como un muerto, significaba un fusil silenciado y un defensor menos, pero tenía sobre el muerto el inconveniente de exigir cuidados y estorbar a los combatientes, que debían contenerle la hemorragia y llevarle a la enfermería. Allí le tumbaban donde cupiera y le hacían lo que podían, en pésimas condiciones. Ya no quedaban vendas, ni desinfectantes, ni anestésicos».

Lorenzo Silva. *El nombre de los nuestros*

viejos mitos. Algunos, irresponsables o descreídos, se entregaron al saqueo. Los ancianos de la cabila, cuando les mostraron el botín, les hicieron quemarlo, antes de abandonarlo todo y huir. Pues de nuevo había despertado el terror, y la sangre que manchaba la tierra había sido bebida por bestias sedientas, que no se conformarían con tan poca cosa...

INVESTIGACIONES EN MELILLA

Antes de partir rumbo a Zeluán, el investigador puede hacer algunas rápidas pesquisas:

- ⑨ **Sobre la mujer de Cortina:** estaba enferma de cáncer, y no había nada que hacer. De hecho, murió a mediados de agosto, unas semanas después de enterarse de la desaparición de su marido.
- ⑨ **La casa de los Cortina:** situada en la colonia militar de la ciudad (es decir, en la zona europea) y aún está tal y como la dejó el matrimonio cuando ella ingresó en el hospital y él partió al frente. Como el comandante no ha sido declarado oficialmente muerto, el matrimonio no tenía hijos y el familiar más cercano es un hermano del comandante emigrado en Argentina, nadie ha desmontado el mobiliario ni revendido nada. Así que el investigador puede registrar a su placer la casa (una vez obtenido el permiso de las autoridades o entrando a saco). La impresión general es que se trataba de un hogar de clase media alta, donde (tirada de **Psicología**) los que vivían eran

bastante felices: hay mil y un detalles que permiten darse cuenta, si uno tiene ojos para ver...

Aparte de ello, rebuscar en los papeles del comandante e invertir en ello un buen par de horas puede dar sus frutos:

- En el diario de Cortina se explica cómo está intentando encontrar una cura para el mal de su mujer, que ha encontrado por fin una referencia «sobre el lugar que estaba buscando» y que piensa partir a buscar la salvación de su esposa, aunque para ello tenga que condenarse o desertar.
- Hay un libro escrito en árabe de aspecto bastante antiguo (de hecho, es una edición impresa en Egipto del siglo XVIII) Si el investigador sabe árabe o alguien se lo traduce descubrirá que título del libro es *Supersticiones de los rifeños* y habla en un tono muy despectivo de las falsas creencias que, contrarias a la ley de Allah, imperan en esas tierras sin dios. Una tirada de **Idea** tras dos horas de lectura permite darse cuenta de que uno de los lugares citados es la zona de Dar Uxdá... adonde partió el comandante.
- ⑨ **En la plana mayor:** extrañamente, Cortina removió cielo y tierra para ser destinado al frente, y precisamente a ese destino, en una época en la que todos los mandos procuraban adelantar su permiso estival, que en la frontera con los rifeños

las cosas no se pintaban nada claras... Por cierto, el número de desertiones y desapariciones entre la tropa en esa zona es ligeramente más alto que en otros puntos...

REUNIENDO AL GRUPO

Volvamos a los investigadores soldados destinados en Zeluán. Unos días después se les avisa que se preparen, pues al día siguiente deberán partir, junto con el resto de su pelotón, en misión de exploración. A media tarde, sin embargo, corre por el puesto la noticia de que acaba de llegar un joven oficial (sí, sí, el investigador) que trae órdenes del Estado Mayor en Melilla y que se va a hacer cargo del pelotón, y que ha de llevarlos a un punto de destino desconocido (con la ayuda, evidentemente, de algún guía de la policía nativa que sea fiel a los españoles). Los investigadores de profesión no militar se integran en el pelotón como se sugirió en la introducción (el periodista llegando de forma espectacular, a ultimísima hora, con una autorización del gobernador para acompañar al pelotón, conseguida gracias a las buenas influencias del editor para el que trabaja...).

Y así, los investigadores, junto con veinte «borregos» (ya explicamos que quiere decir soldaditos bisoños) y media docena de mulas (de cuatro patas) cargando la mayoría de los pertrechos necesarios (básicamente munición, provisiones y agua) se adentra en el desierto...

EL HARKA

Desde Zeluán hasta la cabila hay unos cinco días de viaje. Hay un 15% de posibilidades por día (acumulable, es decir, 15% el primer día, 30% el segundo, 45% el tercero, 60% el cuarto y 75% el quinto) de que la expedición tenga encuentros con rifeños hostiles. Si se da el caso el Guardián deberá tirar el dado (o elegir él mismo lo que sucede):

LANZAR 1D6

1. Los rifeños no se dejan ver. (para darse cuenta de su presencia hay que pasar una tirada de **Descubrir**). No quieren problemas, y si no son descubiertos

UNA NOTA SOBRE EL EQUIPO

El arma reglamentaria del ejército español en África es el fusil Mauser con un peine (cargador) de cinco tiros y recarga con cerrojo. Se le puede aplicar bayoneta. Los oficiales pueden llevar pistola Astra de 9 mm. No está permitido otro armamento, y el Guardián no se lo dará a los investigadores por mucho que le lloren (o ya me veo a los investigadores con Thompsons cazando harkeños y bichos por el Rif). Lo siento, pero NO.

ni atacados dejarán que el grupo siga su camino, vigilándoles desde las alturas.

2. Tres rifeños se dejan ver, mientras otros siete están apostados en las cercanías. No hacen ningún movimiento, ni hostil ni amigable. Si los investigadores siguen su camino sin más, no harán nada, si intentan disparar o agredir a sus compañeros abrirán fuego.
3. Un rifeño está oculto detrás de unas rocas, y al paso de la columna intenta salir sigilosamente para rebanarle el cuello al que va en retaguardia, armado solamente con su gumía. Es una prueba de valor muy común entre las gentes del desierto. Si se trata de un personaje no jugador, será degollado sin más. De ser un investigador, este tendrá derecho a hacer una tirada para **Descubrir** o **Escuchar** al moro que se le acerca por la espalda, una tirada de **Sigilo** de este último dará la dificultad para percibirlo. El resto de los rifeños no reaccionarán, aunque a su compañero lo frían a balazos.
4. Lo mismo que lo anterior, pero aprovechando la distracción de su compañero (y su sacrificio) el resto de los rifeños hará un par de descargas de fusil contra los soldados, escabulléndose entre las rocas a continuación.
5. Diez rifeños hacen una emboscada en toda regla contra la columna militar, disparando desde las

alturas a ambos lados del camino por el que van los españoles.

6. Doce rifeños siguen a la columna para atacarla por la noche, cuando acampen.

Nota para el Guardián: En esta emboscada (caso de producirse) deberían caer sobre todo los personajes no jugadores, que para algo son estos pobres soldaditos carne de cañón (en este caso, de paco y gumía).

Los desertores

Finalmente, los investigadores y los soldados supervivientes (si se produjo el ataque) llegan a la cabila abandonada... para encontrarse con que ya no lo está. Se han instalado en ella Ratula y su gente. Se trata de una quincena de hombres, entre musulmanes perseguidos por la justicia coránica, desertores de la legión extranjera francesa (alemanes excombatientes de la Primera Guerra Mundial) y varios soldados españoles huidos. Un variopinto grupo de bandidos que se mueve en tierra de nadie y de todos, procurando sacar tajada de lo que sea. Unos tipos, en suma, capaces de robarle a uno los cordones de las botas degollándole previamente para que no proteste. Eso sí, con una sonrisa y educación.

Si los investigadores llegan sin tomar precauciones seon detectados y obligados, a punta de fusil, a entregar todo lo que lleven encima y tenga algún valor o utilidad (botas y ropa en buen estado incluido, a cambio ya les darán los harapos que ellos llevan, que huelen a los muertos a los que se los han robado). Si por el contrario son los investigadores los que sorprenden a los renegados, o al menos aparecen ante ellos mínimamente alerta, armas en mano y con aspecto de vender cara la piel, Ratula esgrime una ancha sonrisa desdentada y se muestra amigable. Hasta invita al grupo a que coman y beban con ellos.

De este encuentro, aparte de comida y bebida gratis y dormir bajo techo (haciendo turnos de guardia, eso sí, que los de Ratula puede que se planteen venir a rebanarles el cuello si se muestran demasiado con-

fiados), los investigadores pueden conseguir información: los rifeños que forman la partida de renegados les dicen que Dar Uxdá es un lugar maldito, pues en sus cercanías se alzaba tiempo atrás una cabila, en la que, una noche, los muertos del cementerio se alzaron para devorar a los vivos...

Una leyenda claro. Pero a veces las leyendas, se hacen realidad.

DAR UXDÁ

Por fin, los investigadores y los que aún les sigan llegan a la posición que defendió el comandante Cortina. Hay unas ruinas de una cabila a los pies de la colina, cerca de un pozo de agua. A media ladera, en una explanada, la posición donde se encontraba la guarnición, totalmente saqueada. En lo alto de la colina, el blocao.

Hay muchos esqueletos humanos en la posición. Algunos aún tienen jirones de uniforme. Es evidente que eran españoles, y es evidente que los torturaron de manera atroz. Alrededor del blocao los investigadores se encuentran con más esqueletos y huesos humanos, carcasas de carroña podrida agusanada y castigada por el calor y los buitres. El espectáculo es desagradable, pero los investigadores (al menos los soldados) han visto cosas peores y no han de tirar por **Cordura**. Queda el consuelo (más bien triste) de darse cuenta de que estos, por lo menos por los harapos que llevan, eran rifeños. Lo que no deja de ser raro, pues a los musulmanes en general (y los naturales del Rif no son una excepción) les gusta llevarse a sus muertos tras haber ganado una batalla, para enterrarlos como su dios les manda.

Lo peor es arriba, en el blocao. El hedor a carroña y podredumbre es insoportable. Los cuerpos están tirados aquí y allá, y, al estar bajo cubierto, guardan algo más de carne que los de fuera. Una tirada de **Descubrir** permite darse cuenta de que algunos huesos han sido roídos. Una tirada de **Primeros auxilios** o de **Medicina** identifica las marcas como de dientes «humanos».... (tirada de **Cordura** 0/1D3).

Por cierto, ya que estamos curiosos, si los investigadores andan buscando pistas que las encuentren: otra

tirada de **Descubrir** permite darse cuenta de que hay muchas huellas en la posición y en las ruinas de la cabila. Huellas de pies descalzos. Huellas de pies «no humanos»... (tirada de **Cordura** 1/D3).

Las huellas, si alguien se molesta en rastrearlas (tirada de **Seguir rastros**) conducen al antiguo cementerio de la cabila. En concreto, a una losa en el suelo de aspecto muy gastado, en lo que parecía ser una vieja mezquita u oratorio. Se aparta con relativa facilidad, mostrando un agujero que se hunde en las entrañas de la tierra. Hay unos toscos escalones, tallados en la roca, para ayudarse en el descenso... y el hedor a carroña que sale del pozo es insoportable.

Por cierto... empieza a ponerse el sol.

Carroñeros

Los investigadores tienen, a estas alturas, tres opciones:

- ⑨ Atarse los machos y bajar al pozo en busca de Cortina y los suyos, llevándose por delante a lo que sea y a quien sea.
- ⑨ Colocar un montón de piedras bien pesadas encima de la losa y largarse de vuelta a casita, que se hace tarde y esto está tomando muy mal rollo.
- ⑨ Colocar el montón de piedras y quedarse a pasar la noche en el blocao, que da una buena defensa, y mañana será otro día.

(Lo de bloquear la losa con peso es opcional, pero no es mala idea. Lamentablemente, es inútil, ya que, como buenas alimañas, los gules tienen más de una entrada y más de una salida para su madriguera).

Sea como fuere, los investigadores no evitan el encuentro con los gules. Ya sea en la laberíntica madriguera, siendo perseguidos por las gargantas de piedra de esta zona del Rif o defendiéndose de su asalto en el blocao, los investigadores son atacados por los carroñeros esa noche. Por suerte no hay demasiados: quince gules, de los cuales cinco son Cortina y los cuatro soldados supervivientes. Su transformación en monstruo aún no es completa, y llevan todavía los harapos de sus uniformes y (en el caso de Cortina) un galón en el hombro izquierdo con su estrella de comandante. Si se le llama por su nombre y se pasa una tirada de

«Hace cinco años que España viene preguntándose, sin encontrar contestación: ¿Hay prisioneros españoles en África? Si existen, ¿dónde están? ¿cómo se les busca y por qué no se les encuentra? Se tiene el convencimiento de que es pura fantasía. ¿A qué se espera para desmentir rotundamente esas especies? En mis viajes por el Rif solamente he encontrado desertores islamizados, sobre todo alemanes de la legión extranjera francesa».

César González Ruano, enviado especial del ABC

Persuasión recuperará momentáneamente la cordura y preguntará por su mujer. Si le dicen que ha muerto se hunde definitivamente y pide que lo maten. Mejor será que el investigador de turno lo haga al primer tiro, que de quedar solamente herido se le pasará la tontería y volverá a su personalidad bestial para comer carne fresca...

CONCLUSIÓN

Si algún superviviente consigue llegar al refugio de Ratula y los suyos, estos lo cuidarán y se lo llevarán consigo, defendiéndolo de los gules que puedan seguirles el rastro. Los investigadores pueden elegir entre unirse a este grupo de desertores o volver a las líneas españolas, a dar muchas explicaciones... Si dicen la verdad, posiblemente acaben en un sanatorio mental, así que será mejor decir lo que los mandos quieren oír. Que Cortina y los suyos murieron valientemente defendiendo el blocao hasta el final...

Y es que algunas verdades no están hechas para todos los oídos.



DRAMATIS PERSONAE

RIFEÑO DE LA HARKA

FUE 60	CON 65	INT 60	DES 70	TAM 50
POD 50	APA 65	EDU 60	COR 50	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Armas de fuego (Paco Rifle Lebel, 4 disparos) 30% (15/6), daño 2D6+1 (Dispara 1 cada dos asaltos).

Combatir (gunía) 60% (30/12), daño 1D6.

Esquivar 35% (17/7)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Descubrir 50% (25/10), Disfrazarse 60% (30/12), Sigilo 80% (40/18)



SOLDADITO ESPAÑOL

FUE 50	CON 60	INT 60	DES 60	TAM 70
POD 45	APA 65	EDU 50	COR 45	PV 13

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Armas de fuego (Fusil Mauser 5 disparos) 35% (17/7), daño 2D6+4.

Combatir (bayoneta) 30% (15/6), daño 1D6.

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Descubrir 35% (17/7), Disfrazarse 50% (25/10), Escuchar 35% (17/7), Sigilo 40% (20/8)



LOS GULES

FUE 85	CON 75	INT 50	DES 75	TAM 60
POD 45	PV 14			

Bonificación al Daño:
+1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 3

Ataques de combate:

Como cualquier humanoide utilizan el repertorio habitual de ataques sin armas, garras sucias y afiladas como cuchillas.

Morder y retener: abraza a su víctima y no la suelta (tirada enfrentada FUE), daño 1D4 x asalto.

Combatir (garras, mordisco) 35% (17/7), daño 1D6+1 + Bonificador al daño. Las heridas se pueden infectar si no se tratan (veneno POT 15)

Esquivar 37% (18/7)

Armadura: Las armas de fuego causan la mitad del daño.

Habilidades: Descubrir 50% (25/10), Escuchar 70% (35/14), Saltar 75% (37/15), Sigilo 70% (35/14), Tregar 85% (42/17)

Perdida de Cordura:
0/1D6



RATULA Y SUS HOMBRES

FUE 65	CON 60	INT 60	DES 75	TAM 65
POD 60	APA 45	EDU 50	COR 60	PV 13

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Armas de fuego (Fusil Mauser 5 disparos) 40% (20/8), daño 2D6+4.

Combatir (gumía) 35% (17/7), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 37% (18/7)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Descubrir 45% (22/9), Disfrazarse 35% (17/7), Escuchar 35% (17/7), Seguir rastros 60% (30/12), Sigilo 40% (20/8)

ESCRITO EN PIEDRA

PRÓLOGO: LOS PROTAGONISTAS

Esta aventura está diseñada para un grupo de dos a cinco investigadores, que han de ser, de forma obligada, funcionarios del cuerpo de Policía de la ciudad de Barcelona, sección Brigada de Homicidios. También pueden ser funcionarios adscritos al cuerpo de Policía Judicial. Ninguno de ellos debe ser de origen catalán... que estamos en los años de la dictablanda, y el catalanismo está mal visto...

INTRODUCCIÓN: UNA MISIÓN COMPROMETIDA

Barcelona, 9 de junio de 1926

Hace ya tres años que el general Primo de Rivera se hizo con el poder, instaurando lo que popularmente se conoce como «la dictablanda». Bien sabido es por el vulgo que las tres grandes pasiones del general son, no necesariamente por este orden, el vino, las mujeres y el jamón. La ciudad condal ya no es aquella urbe en guerra constante de años pasados. Los ecos de la Semana Trágica son poco más que materia de estudio para los historiadores, y el pistolero entre patronos y sindicatos apenas un mal recuerdo. Bien o mal, las fuerzas represivas del general (que desprecia el catalanismo, considerándolo un pasatiempo de la intelectualidad barcelonesa) han conseguido una aparente paz en las calles por el expeditivo método de apalea a todo aquel que se oponga al orden público. Aunque las críticas al dictador no faltan (descontento popular por la guerra de África, manifestaciones estudiantiles, protestas de la burguesía catalana ante la supresión de la Mancomunidad y de la bandera catalanas) las calles de la ciudad gozan de un período de tesa y relativa paz...

Alrededor de las 20:30 horas los investigadores son llamados al despacho de su inmediato superior, el comisario Martínez Morales. Sin decir una palabra, y mientras mastica su apestoso puro, entregará a los investigadores el siguiente comunicado:

DEL: Comisario en jefe

AL: Comisario de la Brigada de Homicidios

CONFIDENCIAL

Señor:

Encarezco a la atención de usted el pronto esclarecimiento de las causas que rodearon la muerte del distinguido ciudadano Marius Aureli, abogado y vecino de esta ciudad. El Excmo. Señor Gobernador Civil ha tenido a bien recomendarme MUY ESPECIALMENTE que se destinen a ello los mejores hombres, para solucionar prontamente lo que tan grave daño puede causar a nuestra imagen en Madrid. Asigne usted la máxima prioridad a este caso, y tenga en mente las graves consecuencias que puede tener su fracaso, tanto para la paz de nuestras calles como para su brillante carrera.

Suyo afectísimo:

El nunca bien ponderado comisario Morales se arranca el pedazo de puro con un gesto brusco (soltando un chorro de baba al mismo tiempo), y con ese tono asqueado tan habitual en él dice a los investigadores:

«El Colegio de Abogados está dándole patadas en el culo al gobernador civil, que se las ha dado al comisario jefe, que a su vez me las ha dado a mí. Y yo os las doy ahora a vosotros: ¡Si no me resolvéis el caso prontito y sin meter la pata, vais a estar vigilando sembrados en las Hurdes hasta que el general aprenda a bailar sardanas!».

PRIMERAS INVESTIGACIONES

Los investigadores salen del despacho de su jefe exactamente a las 20:45 h. Si quieren empezar inmediatamente a investigar el caso, solamente hay tres vías a seguir, debido a lo intempestivo de la hora:

- ⑨ **En la comisaría:** estudiar el informe preliminar de la muerte de Aureli. Don Marius Aureli i Puig era un probo y respetado abogado de 76 años, viudo, sin hijos ni parientes próximos. Fue en-

contrado muerto por sus vecinos en el patio de luces de la finca situada en la calle Cerdeña, número 293, a las 23 horas del día 20 de mayo. Según el forense, murió en el acto a consecuencia de haberse arrojado por la ventana de su despacho, situada en el cuarto piso de dicho inmueble. Ya que Aureli se encontraba solo en el momento del suceso, y las puertas del despacho estaban cerradas por dentro, se dio carpetazo al caso como un simple suicidio. No obstante, alguien ha presionado a las altas esferas para reabrir el caso...

- ⑨ **En las calles:** machacar confidentes. Repartir un par de billetes, un par de amenazas o un par de sopapos conducirá a los investigadores a la conclusión de que nadie sabe nada, ni en los círculos habituales del Barrio Chino ni entre los anarquistas. No obstante, si los investigadores consiguen un Crítico en **Suerte** pueden llegar a obtener ciertos rumores acerca de un reducido ejército catalán, de algunos centenares de hombres, que se está formando en el Pirineo francés bajo el mando de un tal Macià. (*Nota de los autores:* este grupo armado fue detenido por los gendarmes franceses en noviembre de 1926, antes de que pudieran atravesar la frontera).
- ⑨ **En el Instituto Forense** (situado en el Hospital Clínico de Barcelona): visitar al forense que reconoció el cadáver. Se reata del doctor Esteve Rius, con más de veinte años de experiencia en la profesión. Los investigadores que pasen una tirada de **Psicología** o **Descubrir** se darán cuenta que palidece ostensiblemente cuando los investigadores le mencionan el caso. Si es interrogado al respecto, terminará confesando que omitió en su informe un dato, por ser este inexplicable: Aureli tenía en el rostro una expresión de auténtico y puro terror. Este hecho no sería más que un detalle intrigante y curioso si no fuera porque, de un tiempo a esta parte, están apareciendo en la ciudad varios cadáveres con idénticas características: muertos por accidente, sin señales de violencia física y con la misma expresión de terror en la mirada. El último de

ellos se encuentra encima de la mesa de disección, cubierto por una sábana. Ha llegado hoy y aún no ha sido identificado. Si los investigadores desean verlo, apartará la sábana con gesto dramático, mostrando el cuerpo de un hombre con las cuencas de los ojos vacías y ensangrentadas, y rastros de sangre en las manos. Su expresión es de puro y absoluto terror, y hará que los investigadores tiren **Cordura** 0/1D2 puntos. Una tirada de **Idea** les revela lo que el forense ya sospecha: se ha arrancado él mismo los ojos, y ha muerto de miedo. Por cierto, si los investigadores pasan una tirada de **EDU** identificarn el cadáver como perteneciente a Carles Seguí, periodista de 37 años, redactor del semanario satírico *La Campana de Gràcia*, famoso por sus libelos y críticas contra el Gobierno municipal en general y la Policía en particular. Según el informe adjunto, ha sido encontrado al amanecer en la calle Provenza, aproximadamente a la altura del número 441.

Si los investigadores preguntan al forense sobre los otros casos, él les deja sus notas, en las que pueden leer:

- **Juana López**, 33 años, soltera, de profesión cocinera. Murió el 3 de abril en el cruce de las calles Mallorca y Sicilia. Atravesó la calle corriendo y gritando, siendo embestida por un coche de caballos.
- **Un mendigo**, anónimo, probablemente de 55 a 60 años. Alcohólico. Hallado por un sereno en la noche del 20 de abril, acurrucado en el portal número 263 de la calle Lepanto. Muerte por ataque cardíaco, al parecer por contemplar algo espantoso. ¿*Delirium tremens*, quizá?
- **Mariano García**, 40 años, obrero metalúrgico, casado y con seis hijos. Fue encontrado en la zanja de los cimientos de un edificio en el chaflán de la calle Marina con Provenza, el día 7 de mayo. Según parece, cayó allí mientras corría, asustado por algo. Se rompió la columna vertebral, muriendo poco después.

Sumando a Aureli y a Seguí, son ya cinco cadáveres. Tanto si se lo piden como si no, el fo-

rense se compromete a mantener a los investigadores informados de futuras novedades.

NUEVAS AVERIGUACIONES

A la mañana del día 10, el grupo tiene nuevas vías de investigación, como por ejemplo indagar en la vida de Marius Aureli:

- ⑨ Examinar su testamento. Al carecer de parientes próximos, Aureli donó toda su fortuna al Hospital de la Santa Creu y Sant Pau, donde había sido operado de próstata. Una tirada de **Derecho** demuestra que el testamento es absolutamente legal.
- ⑨ Examinar sus finanzas. Pasando una tirada de **Contabilidad** se ve que Aureli gozaba de una saneada situación económica. Sus casos marchaban bien y había invertido sus ahorros en varios negocios que le proporcionaban pingües beneficios.
- ⑨ Investigar el lugar de su muerte. La puerta de su despacho fue forzada por miembros de la Policía, pero no se observan en ella otros signos de violencia. Del mismo modo, el resto del despacho está perfectamente ordenado. No hay ninguna señal de lo que aterrizó hasta la muerte al finado.
- ⑨ Interrogar a conocidos, empleados y/o criados de Aureli (pasando las oportunas tiradas de **Charlatanería**, **Crédito**, **Intimidación** o **Persuasión** según sea el caso). Aureli era conocido en los círculos legales por ser el autor de un tratado titulado *Derecho Canónico aplicado en causas no homologables por el Código Justiniano antes de la unificación legislativa asamblearia*. Llevaba una vida retraída, sin que se le conocieran enemigos. Su único amigo de cierta confianza era un tal don Manuel Doménech i Carbonell, abogado de prestigio como el difunto.
- ⑨ Entrevistarse con Manuel Doménech i Carbonell. Este termina confesando que ha sido él quien ha presionado a las altas esferas para abrir de nuevo el caso, ya que está convencido de que su amigo no se suicidó, pues era una persona vi-

tal, alegre y muy religiosa: le entristece mucho que haya sido enterrado en tierra no consagrada (pues el suicidio es un pecado mortal para la Iglesia católica). Colaborará sinceramente con los investigadores, pero se niega a cesar su hostigamiento hasta que los investigadores no encuentren una explicación lógica a la muerte de su amigo.

- ⑨ Investigar los otros casos, examinando los expedientes de los otros cadáveres:
 - **Juana López**. Nacida en Teruel, emigra para servir en Barcelona a los doce años. Vida ordenada como cocinera de una familia bien, no se le conocen relaciones.
 - **Mendigo**. Conocido en el barrio con el nombre de Tonet, se desconocen otros datos acerca de él.
 - **Mariano García**. No se le conocen actividades sindicales ni otro tipo de delincuencia. Hombre de pocas luces, formal y trabajador, extremo atestiguado por sus compañeros de la Maquinista Terrestre y Marítima.

Estas averiguaciones ocupan a los investigadores la mayor parte del día. A última hora de la tarde reciben una llamada de Esteve Rius, el forense, que les informa que a primera hora de la mañana un tranvía de la línea 30 ha atropellado a un viejecillo andrajoso que cruzó la calle sin mirar. El anciano acaba de ser identificado como Antoni Gaudí, arquitecto de gran renombre en la ciudad, Rius añade que, antes de morir, Gaudí deliró bastante, haciendo continuas referencias a «*algo que lo acechaba*». Su rostro, en el momento de la muerte, se había convertido en una máscara de puro pavor...

INVESTIGANDO LA OBRA DE GAUDÍ

A no ser que los investigadores pasen una tirada con nivel Difícil de **EDU** no sabrán quién demonios es ese tal Gaudí. Por el contrario, un resultado exitoso o algunas rápidas averiguaciones les permitirán saber que Antoni Gaudí fue un preclaro representante de la corriente modernista, ya pasada de moda, que

causó furor en Cataluña a finales del siglo pasado y principios de este (siglo xx). Sus obras son extrañas y atrevidas (Casa Milà, Parque y Colonia Güell, Palacio Episcopal de Astorga entre otras) y provocan hoy en día (1926) por un igual la admiración, la burla y el rechazo. En los últimos años, muertos los catalanistas ricos que eran sus mecenas (como el conde Güell), Gaudí se encontraba en la más absoluta miseria, y terminar el grandioso templo de la Sagrada Familia se había convertido en una obsesión para él. Vendió todo lo que poseía para subvencionar en parte los gastos de la construcción, y llegó incluso a pedir limosna de puerta en puerta. En los últimos años de su vida, no era más que un anciano andrajoso y delgado, de pelo y barba largos y apelmazados por el polvo del cemento y la cal, que vivía apenas con algunos mendrugos de pan y verdura, y que dormía en un camastro instalado en su despacho en la misma obra. Obra, por cierto, que no es en absoluto del agrado de los vecinos del barrio, que murmuran acerca de blasfemias y demonios, de que Dios no se sentiría a gusto en una construcción tan fea y tétrica... Incluso los obreros (para los que sería una fuente de trabajo) están descontentos con él, pues afirman que la iglesia tiene «gafe»: el porcentaje de accidentes mortales en la obra es muy superior a la media.

NOTA HISTÓRICA

Hasta tiempos recientes, en los que se ha convertido en el símbolo del resurgir de la identidad cultural catalana, el templo de la Sagrada Familia fue especialmente odiado por las clases populares barcelonesas. Poco después de la muerte de Gaudí un anarquista intentó lanzar una bomba contra la fachada del Nacimiento, la única construida en la fecha. En 1936 alguien entró en la cripta del templo, destruyendo todas las maquetas y planos que allí se encontraban, y prendiendo fuego al estudio-taller donde vivió Gaudí.

Incluso ha sufrido agresiones. Hace unos años, un musulmán medio loco empezó a golpear las piedras de la obra con un martillo, gritando «*que debía matar a la roca que pensaba*». Por supuesto, fue reducido por la policía y recluido rápidamente en una institución psiquiátrica.

Si un investigador pasa una tirada de **Idea**, o simplemente el jugador consulta un mapa de Barcelona, se da cuenta de que todos los asesinatos se han cometido en un radio de unos cien metros, en cuyo centro casi exacto se encuentra en templo de la Sagrada Familia.

Si en este momento (o en cualquier otro) a los investigadores se les ocurre echar una ojeada por los alrededores del templo, pueden darse cuenta de dos hechos: de día las obras tienden a ser evitadas por los vecinos, y de noche lo son, además, por los serenos. Por cierto, si husmean mucho por ahí hay un 40% de posibilidades que se tropiecen con el Morador... (ver el epígrafe «Dramatis Personae»).

LAS PALABRAS DEL ÁRABE LOCO

Si los investigadores siguen la pista del musulmán que atacó la Sagrada Familia martillo en mano, terminan ante la celda acolchada de Al Burux, en el psiquiátrico de San Andrés, en el barrio de Horta. Burux, desde su frustrado atentado en 1922, se ve acometido por furiosos ataques de agresividad y violencia: los médicos creen que nunca saldrá de allí. Aunque antaño era un sabio y erudito de origen musulmán, actualmente es solamente un pellejo que chilla y se retuerce, y que a duras penas farfulla algunas palabras en árabe. Si los investigadores logran calmarle (con tiradas de **Crédito**, **Persuasión** o **Psicoanálisis**) y entienden árabe (o se procuran un intérprete, que más de uno del cuerpo de Policía ha estado en la guerra de África) consiguen que les explique, de manera entrecortada, que encontró en la biblioteca de Barcelona un manuscrito del «confesor imperial», en la que se hacía referencia a templos construidos bajo inspiración diabólica.

El siguiente paso de los investigadores debería ser dirigirse a la biblioteca central de la Universidad de Barcelona. Allí, esgrimiendo bien alto sus credencia-

les de funcionarios de la Policía, y pasando una tirada de **Buscar libros**, pueden consultar un texto de fray Antonio Guevara, inquisidor, cortesano y erudito del siglo XVI, confesor de Carlos V emperador de Alemania. El manuscrito está escrito en el castellano de la época, por lo que a los investigadores quizá les cueste algo de trabajo (y alguna tirada) el descifrarlo. El texto en cuestión habla de algunos versículos del Génesis, comparándolos con ciertas tradiciones judías consideradas heréticas.

MANUSCRITO DE FRAY ANTONIO GUEVARA

«...la torre de Babel se construyó por inspiración diabólica, y muchos son los templos, levantados por manos humanas que en realidad sirven al Maligno. Pues según parece, el diablo diseminó por la tierra ciertos pedazos de roca, y esa roca es roja como la sangre, de tacto gomoso y parece que tiemble levemente. Y si alguien encuentra una de esas rocas, es hechizado por ella, y ya no vive la vida de los hombres, pues tiene en sus sueños visiones del Infierno, de mundos extraños y crueles, y durante la vigilia se ve obligado a hablar de ellos, o a dibujarlos o a esculpirlos, y así son descubiertos, y yo mismo he quemado a muchos. Pues aquel que sea hechizado por la roca la enterrará como primera piedra de su templo, y a su alrededor elevará una edificación blasfema y, si nadie retira esa piedra, esa edificación crecerá a la vez en el Infierno, y los piadosos ritos que se realicen se convertirán en realidad en cantos de gloria y alabanza a Lucifer, y este vendrá finalmente acompañado de sus legiones, y la tierra temblará con el Armagedón...

Y si tú que esto lees quieres evitarlo no te preocupes en destruir el templo, pues nada conseguirás: excava en el centro de la construcción, extrae la piedra y destrúyela. Pero ten cuidado: al lado de la piedra siempre hay un guardián...».

LA VERDADERA HISTORIA, SEGÚN LOS AUTORES

En esta aventura hemos mezclado elementos rigurosamente históricos con otros ficticios para dar forma a nuestro relato. La idea de la que partimos es que las atormentadas formas de la Sagrada Familia y la enigmática y genial personalidad de Antonio Gaudí ocultan algo inconfesable y ominoso: quien las conozca, sabrá a lo que nos referimos. Además de ello, en nuestro «mundo Cthulhu» existe el «otro lado». El Infierno, tal y como lo conocemos a través de las distintas religiones, es un mundo paralelo y coexistente con el nuestro, solo que un poco diferente. Una especie de *Darkseed* de H. R. Giger, pero en cthulhuideo. Allí viven y desde allí operan entidades extraterrestres y muy poderosas, a las que solo el círculo de Lovecraft se atrevió a describir. Esta presunción ha permitido a los autores contactar con facilidad partidas en el «mundo real» con aventuras en la «Tierra de los Sueños» (el ciclo onírico de Randolph Carter).

La idea principal que se baraja en esta aventura es que muchos de los templos erigidos por el hombre (catalizadores de la energía mágica) están bajo la advocación de los Otros Dioses, que la Iglesia católica ha identificado con el diablo y su cohorte: Nyarlathotep parece tener mucho que ver en ello, pero eso es harina de otro costal. Para cumplir satisfactoriamente su misión de «colectores» de energía mística, el edificio se duplica en el mundo paralelo. Como nexo de unión entre ambos es necesario un testigo, una piedra muy parecida al temalacatl (piedra de sacrificios) azteca, pero algo más pequeña. Es de color rojo, y exuda una sustancia viscosa, parecida a la sangre. Late levemente. Junto a ella se encuentra siempre un Morador de la oscuridad, un ser que surge de las sombras, invocado por el miedo, del que se alimenta, y que mata de terror a quien lo ve.

Ha habido diversas piedras rojas en la historia del hombre, y Moisés en el Génesis ya habló de sus peligros al referirse a la Torre de Babel. Una de estas «piedras» estaba oculta en las cuevas de Collbató, en la provincia de Barcelona, legendario centro de



cultos prehistóricos. Las cuevas fueron visitadas en 1880 por un arquitecto llamado Antoni Gaudí, el cual quedó hechizado por el poder de la piedra y se la llevó consigo. En 1884 la enterró en secreto en el centro exacto de donde debería alzarse el templo de la Sagrada Familia, obra que le había sido encargada hacía poco. El éxito de su pequeño experimento a escala con la cripta Gaudí, iglesia de la colonia Güell (una especie de comunidad icariana catalana situada algo más allá de Sant Boi de Llobregat, a unos 12 km de la ciudad de Barcelona) le animó a ello. Solo era cuestión de aplicar sus premisas arquitectónicas a algo mayor y más ambicioso. Pero ahí empezaron los problemas. La alimentación del Morador empieza a hacerse insuficiente (las obras se ralentizan por falta de presupuesto y ya no hay «accidentes»).

En 1926, el monstruo debe empezar a buscar «comida» fuera, y se aventura por los alrededores del templo. Gaudí empieza a perder la razón. El modernismo decae y ya no le hacen encargos, ni tiene quien le proteja económicamente. El arquitecto jamás verá terminada su obra. Justo en este instante es donde arranca nuestra historia. Solo un hombre sabe toda la

verdad: Al-Burux, un viejo árabe loco, que descubrió lo que estaba pasando y que fue detenido cuando, en su locura, intentó destruir solamente con un martillo lo que le venía grande con mucho. Ahora, todo queda en manos de los investigadores. Está amenazada la continuidad del templo, la seguridad de los vecinos del Ensanche y la posterior universalización de la obra de Gaudí.

HACIA EL FATAL DESENLACE

A estas alturas de la aventura, el curso de la acción y las posibilidades abiertas a los investigadores empiezan a ser muy limitadas. Es necesario hacer algo, pero... ¿qué?

Intentar buscar la piedra

Por la noche, no habrá ningún problema para entrar de manera subrepticia en las obras del templo, ya que los serenos no se acercan y los investigadores son policías. La piedra está enterrada en el suelo de la cripta, pero se pueden encontrar picos y palas con facilidad, a poco que busquen en la obra. La piedra tiene el aspecto descrito en el apartado anterior. El único pro-

blema es que para llevársela habrá que lidiar con el Morador, su guardián. Hay un 35% de posibilidades de que la criatura esté fuera del barrio, buscando presas. Si así fuera, cuando los investigadores obtengan la piedra tendrán 1D20+5 minutos para escapar con ella antes de que el Morador irrumpa en la cripta para hacerles pagar cara su fechoría.

¿Qué puede hacerse con una piedra roja y que late?

Cualquier intento de destruir el «testigo» está abocado al más espantoso de los fracasos. La piedra solo puede ser destruida si se hace chocar con su gemela en el mundo paralelo, batallando, si es necesario, con el segundo Morador que la protege al otro lado. Un grupo de investigadores puede intentar por su cuenta el tránsito hacia la «Blasfema Familia» (una versión de pesadilla del edificio en el Mundo de los sueños) mediante un hechizo de Crear portal y mucho valor.

Para ello contarán con un único aliado: Al Burux. Si optan por volver a verle al manicomio y lo colocan ante la piedra, su sola visión provoca tal *shock* en el árabe que este recobra parcialmente la razón: les explica a los investigadores cómo destruir la piedra y les ayuda creando el portal necesario para ello, pues sabe cómo hacerlo. También conoce la manera de vencer al Morador... que no es fácil, como luego se verá.

Por otro lado, tanto el Guardián como los jugadores pueden decidir que el intento de destrucción de la

piedra es competencia de un grupo de investigadores con auténtica experiencia con los Mitos, los típicos «cazadores de sepias» (con perdón) curtidos en mil y un encuentros con lo sobrenatural, contratados (o contactados) para hacer la excursión a las Tierras del Sueño. Que, al fin y al cabo, los investigadores protagonistas de esta aventura no son más que tristes funcionarios de la Policía, y ya se sabe que es mucho más fácil apiolar a un anarquista que a un monstruo del otro mundo.

Y esa es otra, que no es poco: los investigadores, cuando vean por donde vienen los tiros, pueden simplemente dejarlo correr, amañando pruebas para contentar a Doménech y que se cierre el caso. Allá ellos y sus conciencias. Pase lo que pase, la vida y la historia siguen: el 24 de junio de ese año tiene lugar la «Sanjuanada», (un intento de golpe por militares desafectos al régimen). El Estado tiene otras cosas en las que pensar y el caso Aureli ya no es tan prioritario para las autoridades, así que vuelve a los archivos de los que nunca debió salir. Otro misterio más de los que jalonan la historia de esta ciudad monstruo de la que los autores nos confesamos enamorados.

Y es que...

¿Cuál es la razón de que las obras de la Sagrada Familia avancen tan lentamente?

¿Es parte el arquitecto y escultor Subirachs de esta conjura?

En su mansión de R´Lyeh, Cthulhu muerto hilvana otro de sus horribles sueños...



DRAMATIS PERSONAE

ISIDRE ESTEVE RIUS

MÉDICO FORENSE

FUE 60	CON 50	INT 75	DES 80	TAM 75
POD 45	APA 50	EDU 85	COR 45	PV 13

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (pelea) 35% (17/7), daño 1D3 + Bonificación al daño, *Combatir* (bisturí) 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Conocimientos (Procedimientos forenses) 80% (40/16), Medicina 70% (35/14), Primeros Auxilios 80% (40/16)



◀ OTILIO MARTÍNEZ MORALES
COMISARIO DE POLICÍA

FUE 75	CON 40	INT 45	DES 50	TAM 60
POD 25	APA 40	EDU 60	COR 25	PV 10

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 6

Armas de fuego (Pistola Astra 9mm) 80% (40/16), daño 1D8

Combatir (pelea) 35% (17/7), daño 1D3 + Bonificación al daño

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Conocimientos (Procedimientos policiales) 85% (42/17), Crédito 65% (32/13), Derecho 25% (12/5), Persuasión 35% (17/7)

AL BURUX SABIO MUSULMÁN, ACTUALMENTE ENFERMO MENTAL

FUE 50	CON 50	INT 70	DES 25	TAM 55
POD 60	APA 25	EDU 80	COR 25	PV 11

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 5

Puntos de Magia: 12

Combatir (pelea) 60% (30/12), daño 1D3

Esquivar 12% (6/2)

Armadura: Ninguna

Habilidades actuales: Aullar 95% (42/19)

Habilidades recuperado de Cordura: Historia 45% (22/9), Mitos de Cthulhu 35% (17/7), Ocultismo 85% (42/17), Lengua propia (árabe) 80% (40/16), Otras lenguas (castellano) 30% (15/6)

Hechizos: Crear portal



MANUEL DOMÉNECH I CARBONELL ABOGADO

FUE 55	CON 60	INT 70	DES 60	TAM 70
POD 40	APA 55	EDU 75	COR 40	PV 13

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 7

Combatir (pelea) 30% (15/6), daño 1D3 + Bonificación al daño

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Derecho 75% (37/15), Otras lenguas (latín) 40% (20/8), Persuasión 50% (25/10), Psicología 25% (12/5)



MORADOR DE LA OSCURIDAD (SERVIDOR DE LOS OTROS DIOS)

FUE 225	CON 200	INT 15	DES 50	TAM 100
POD 200	PV 30			

Bonificación al Daño: +3D6

Corpulencia: 4

Movimiento: 8

Puntos de Magia: 40

ATAQUES

Ataques por asalto: 3

Ataques de combate: Utiliza el mimetismo empático para generar terror en su víctima.

Morder y retener: abraza a su víctima y no la suelta (tirada enfrentada FUE), daño 1D4 x asalto.

Combatir (aplastamiento) 65% (32/13), daño 6D6 + Bonificación al daño, *Combatir* (provocar terror) 75% (37/15), daño especial (ver «Apéndice»)

Esquivar 37% (18/7)

Armadura: 2 puntos de algo demasiado horrible como para ser descrito. Al llegar a 5 PV o menos, desaparece para siempre con un horroroso estampido.

Pérdida de Cordura: 1D3/1D6



APÉNDICE: EL MORADOR DE LA OSCURIDAD

Un nuevo horror de los Mitos

El Morador de la oscuridad es una criatura que rechaza toda descripción, cuya única finalidad es proteger los templos creados al amparo de las piedras rojas. No se conoce su forma exacta, ya que nadie que le haya visto, aunque sea de reojo, ha vivido para contarlo. Las especulaciones hablan de una masa informe, cien veces más horrible que el propio Azatoth. John Dee, famoso mago del siglo xv, que parecía saber demasiado acerca del tema (consultar su obra *Monas hieroglyphica*) daba a entender que el Morador no tiene forma: adopta la faz más horrible que su víctima sea capaz de concebir, gracias a un incomprensible sistema de mimetismo telepático. Se oculta con suma facilidad y jamás se aleja demasiado del lugar que debe custodiar. El Morador se alimenta del miedo de sus víctimas, que provoca mediante su aspecto y un cuidadoso sistema de manipulación telepática al que ya aludíamos: cuanto más intenso es el pavor, más nutre a la criatura.

*Kyep yourzelf vrom thy Darkness Dweller, Dreeming
Derth iz not thy vorse of Deths*
(«Guárdate del Morador de las sombras, la Muerte
que sueña no es la peor de las muertes»)

John Dee

Es por ello que, aunque el monstruo no suele tener contacto directo con los desgraciados con los que se topa, estos acaban muriendo de puro terror, por paro cardíaco o respiratorio, o porque ponen fin a sus vidas por accidente o suicidio, intentando huir de él.

Cuando el Morador aparece, quien lo vea ha de tirar por **Cordura**. Si pasa la tirada, pierde únicamente 1D3/1D6. Se pase la tirada o no, la criatura intentará atacar con su habilidad especial de **Provocar terror**. Si pasa la tirada, su víctima debe tirar nuevamente por **Cordura**. Si pasa nuevamente la tirada perderá otro 1D3, pero logrará superar el miedo irracional al Morador, bloqueando su mente con el coste adicional de 1D6 Puntos de Magia. Si el Morador quiere acabar con él, tendrá que hacerlo físicamente... Si, por el contrario, la víctima del Morador falla esta segunda tirada de **Cordura**, ha de tirar por su **POD** con nivel de dificultad Difícil para no morir de puro y simple terror. Si pasa esta tirada... tiene «suerte». Queda vivo... pero su **Cordura** se reduce, automáticamente, a 0.

Contra el Morador no hay *Deus ex machina* ni salvaciones milagrosas de última hora. Muera el investigador o no, ya nunca habrá lugar en el mundo de los cuerdos para él.

El Morador se marchará si:

- ⑨ Logra al menos dos víctimas para saciar su apetito.
- ⑨ Dos o más investigadores logran derrotarle superando su miedo.

Solamente atacará físicamente a quienes pretendan coger la piedra que vigila, o si se le hostiga. Su capacidad de inspirar terror es su mejor arma y su mejor defensa.



SHORT GRADUS, VULTUS DIU

Paso corto, mirada larga.
Lema tradicional de la Guardia Civil

Esta aventura está pensada para un grupo de 3 a 6 investigadores. En un principio todos pertenecen a la Guardia Civil, pero se acepta un (o una) periodista civil que quiera acompañarles para cubrir la noticia.

INTRODUCCIÓN

Antequera, 7 de agosto de 1926

El país aún está conmocionado por la «Sanjuanada», un complot orquestado por empresarios, políticos, sindicalistas y varios mandos del Ejército (sobre todo del arma de Artillería) descontentos con la gestión del dictador Primo de Rivera. Abortado el golpe, Primo de Rivera ha anunciado que disolverá el cuerpo de Artillería y está imponiendo severas multas a los magnates implicados, aún antes de que haya juicio.

Pero eso no importa demasiado a la guarnición de la Guardia Civil de Antequera, inmersa en uno de los veranos más calurosos y secos que se recuerdan. Las temperaturas al mediodía superan los 40 grados y hace ya tres semanas que no cae ni una gota de lluvia.

En las afueras de Antequera ha sido encontrado de madrugada Celedonio Gutiérrez, con claros desórdenes mentales. Balbucea incoherencias, y será trasladado al manicomio municipal de Málaga. Mientras tanto, está en uno de los calabozos de la Benemérita, y un grupo de guardias (los investigadores) irán a su pueblo natal, Mollina, a ver qué sucede. No tanto porque su aparición (un tarado más o menos no molesta en la España de Primo de Rivera) como por el hecho que el telégrafo entre ambas poblaciones haya dejado de funcionar. Y cortar el cable es un delito muy, muy grave... tanto más cuando no hay tendido telefónico que llegue a Mollina, que está así, literalmente, aislada del resto de la provincia. Recordemos que los guardias civiles tienen derecho a

EQUIPO DE LA GUARDIA CIVIL

El arma reglamentaria es el fusil de cerrojo Mauser modelo 98. La munición que suelen portar es de cuatro peines de 5 cartuchos cada uno. Por lo demás, el uniforme verde incluye botas altas de montar y el clásico tricorno negro.

Fusil Mauser 98- de cerrojo, con peine cargador de 5 cartuchos. Daño: 2D6+4.

utilizar la denostada Ley de Fugas contra cualquier sospechoso que se niegue a ser interrogado o detenido, o que trate de escapar. Es decir, pueden tirar a matar si lo desean y nadie hará demasiadas preguntas, pero en palabras de su superior «¡Que arreglen el puñetero asunto, leñe!».

Si alguien quiere interrogar a Celedonio

Puede que alguno de los investigadores lo conozca gracias a una tirada de **Suerte**, ya que además de pastor es un poco contrabandista y trapicheador. Tiene el rostro lleno de arañazos, las uñas rotas y apesta, ya que, al parecer, se ha hecho encima tanto las aguas menores como las mayores. Para redondear el cuadro, al hablar escupe saliva. Solo dice incoherencias, a no ser que una buena interpretación o tiradas de **Crédito**, **Persuasión**, **Psicología** o... **Pelea**, en su versión de puñetazos, le ayuden a ser más comunicativo.

Según su versión «unos ingleses que estaban haciendo agujeros en el castillo del Capiruzón abrieron la puerta del Infierno. Los demonios salieron y hacen que los buenos cristianos se estén matando unos a otros. Yo salí corriendo y no paré hasta aquí».

En base a esta información, los investigadores pueden averiguar algunas cosas más:

- ⑨ Tirada de **EDU**: Hay en efecto unas ruinas romanas cerca del pueblo (un mausoleo-templete en el cortijo de La Capuchina y un fuerte, el cas-



¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO (INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN)

Todo empezó en el año 69 antes de Cristo. Un cuestor (juez y recaudador de impuestos) romano llamado Cayo Julio César (sí, «ese» Julio César) actuando en nombre del gobernador de la provincia, Antistio Varo, persiguió a un oscuro culto que adoraba al Caos, el primero de los dioses, padre de la noche; y a Cibeles, la *magna mater*, la diosa de la naturaleza y la fertilidad. En términos de juego, el Caos es en realidad Azatoth y Cibeles, Sub-Niggurath. Para su sorpresa los cabecillas del culto —Lucio Murena, Marco Roscio y Cato Belicio— eran poderosos magos prácticamente indestructibles, por lo que Cayo Julio resolvió el problema enterrándolos vivos, bien custodiados por los sellos del dios Janus. Pasaron los años y una expedición arqueológica de la Universidad de Miskatonic, cómo no, descubrió la tumba. Los cuerpos de los cultistas hacía tiempo que se convirtieron en poco más que fragmentos de huesos secos... pero sus espíritus seguían tan vivos como siempre... Y furiosos. Muy furiosos. Así que salieron sedientos de sangre, poseyeron a los primeros que encontraron y luego se cebaron con los demás. Y acabados estos, bajaron al pueblo... para descubrir que no podían ir mucho más allá. Los arqueólogos habían roto uno de los sellos, lo que les permitió salir... pero quedaban los otros tres intactos, que les impedían ir más allá de un radio de tres kilómetros. Y los sellos no los podían ni siquiera tocar, mucho menos destruir, con sus cuerpos poseídos (ni tampoco las salvaguardas gitanas, por cierto, pero de eso ya se hablará). Sus poderes quedaban limitados a poseer los cuerpos de los débiles de carácter, alimentándose de su Cordura, para «saltar» a un nuevo cuerpo a la muerte de su anfitrión... y desatar (muchas veces de manera involuntaria) el miedo, la paranoia y la locura a su alrededor, con su simple presencia

(para más detalles sobre sus poderes, consultar su ficha de personaje al final).

Cada cual obró entonces según su carácter:

➤ **Lucio Murena**, de naturaleza sádica que disfruta con el sufrimiento de los demás, poseyó al padre Mauricio de apellido Calafate, el sacerdote del pueblo, que se ha encerrado en la iglesia con los más devotos y, tras convencerles de que solo mediante el sufrimiento personal y la penitencia podrán detener lo que sin duda es la obra del Maligno, les está haciendo autoinfringirse las más atroces torturas y mutilaciones.

➤ **Marco Roscio**, hedonista y amigo de los placeres carnales, poseyó al señorito de la zona: don Álvaro Guzmán de Sidonia. Se ha encerrado en su cortijo de la Capuchina con todas las jovencitas y jovencitos guapos que ha podido arramblar. Ahí se encuentra, en una bacanal romana perpetua.

➤ **Cato Belicio** es el más astuto de los tres, y también el que sabe dominar mejor sus instintos. Ha poseído a la persona más poderosa e influyente de la población: el alcalde del pueblo, Enrique Grosella (dueño también de la tienda de ultramarinos, donde vende prácticamente de todo, desde zapatos hasta semillas pasando por herramientas de labranza) para tratar de influenciar a alguien para que destruya los malditos sellos que lo aprisionan. Por desgracia, la mayoría de las gentes del pueblo está a estas alturas demasiado paranoica y aterrorizada para atender a razones. Así que Cato Belicio arranca los cables del telégrafo con la certeza que, tarde o temprano, alguien vendrá a ver qué pasa. Y con gente nueva a la que manipular, puede que tenga una oportunidad de liberarse por completo.

tillo del Capiruzón, único en Andalucía con esas características, en el paraje de Santillán).

- ⑨ Tirada de **Buscar libros**: En el registro municipal de Antequera se puede encontrar una notificación según la cual el profesor Jeronimus Ermitany, profesor de la universidad americana de Miskatonick, pidió y le fue concedido el permiso para realizar excavaciones arqueológicas en el término municipal de Mollina.
- ⑨ Hablar con el encargado del telégrafo: La última comunicación con Mollina fue a las 17:00 de la tarde del día de ayer. El jefe de puesto de la Guardia Civil de Mollina informaba que una banda de gitanos se había instalado en las afueras del pueblo, cerca de la carretera a Sevilla, en un descampado que no tiene dueño... En «tierra de nadie», vamos...

LLEGADA AL PUEBLO

Mollina dista de Antequera algo menos de 20 kilómetros por un camino en el que pueden ir malamente los carros y con cierta comodidad las monturas, siempre que no vayan al galope. Los investigadores hacen el trayecto todos en caballo, y tardan unas dos horas y media en recorrerlo. El tendido telegráfico corre paralelo al camino, por lo que pueden encontrar, casi en la entrada de la población, el corte de la línea. Por desgracia, no se han limitado a cortar el cable: han arrancado un buen pedazo del mismo, así que, si los investigadores desean restablecer la conexión, tienen que empalmar cable de nuevo, con una tirada de **Electricidad**, por cierto.

Lo primero que el grupo ve al entrar en las primeras casas del pueblo es el cadáver de una niña de pocos años, acuchillada y abierta en canal, como si fuera una res. Sus ojos están abiertos y su rostro es una mueca de dolor y miedo a partes iguales. Un perro está husmeando el cuerpo y lamiendo la sangre de las heridas, pero huye cuando se acercan los investigadores. Esta visión supone una tirada de **Cordura** 0/1D3.

Entonces el grupo de investigadores oye, sin necesidad de tirada alguna, un aullido que tiene muy poco de humano, y una mujerona de mediana edad sale de una de las casas con un hacha de cortar leña en las manos.

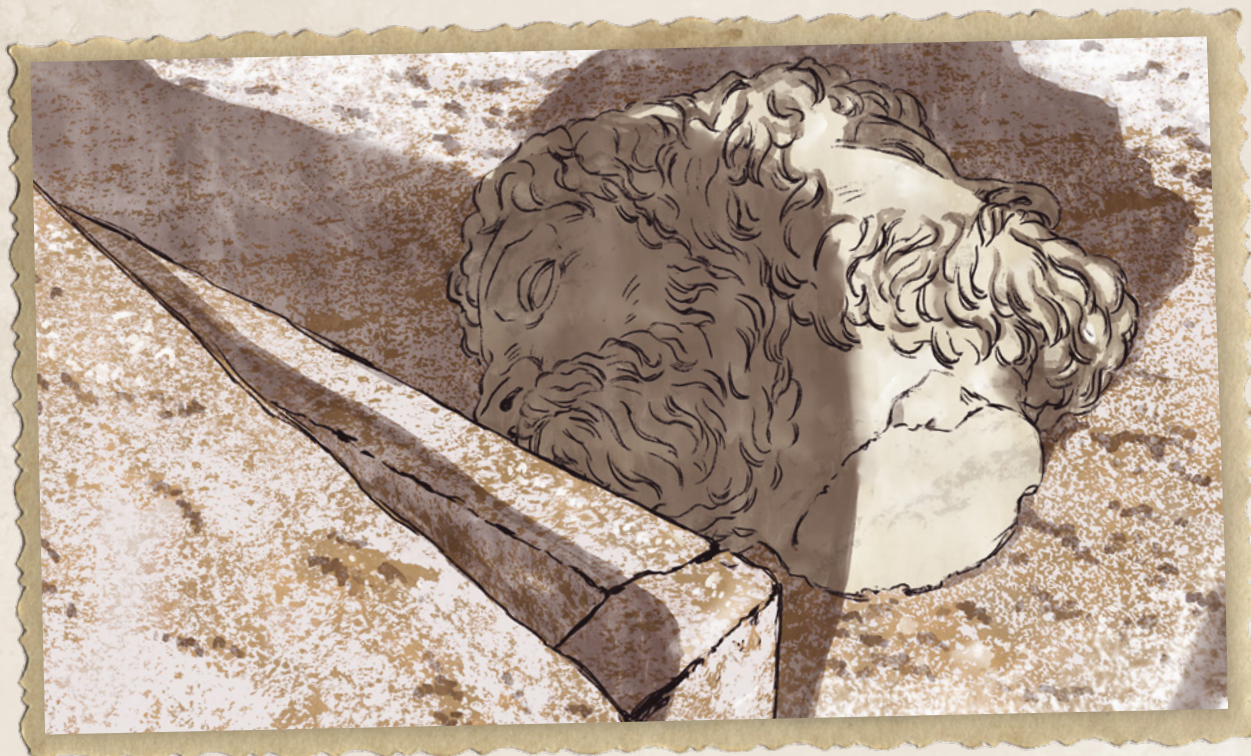
Tiene el pelo revuelto, los ojos desorbitados y tanto las manos como el rostro y las ropas están manchados de sangre, al parecer ajena. Se precipita sobre el grupo sin atender llamadas de alto, por lo que los investigadores tendrán que abrir fuego contra ella... y posiblemente matarla. En el caso improbable que salga con vida de este lance no dice nada coherente: se dedica a gritar echando espumarajos y tratando de morder a quien tenga a mano.

EXPLORANDO MOLLINA

En el curso de sus desplazamientos de una localización a otra el grupo de investigadores puede tener encuentros hostiles o incluso conseguir aliados. Para ello el Guardián lanzará 1D6 consultando la tabla correspondiente. Salvo el resultado 6, los demás no se repiten.

TABLA DE ENCUENTROS EN LAS CALLES

1. Los investigadores han de tirar todos por **Escuchar**. Aquellos que pasen la tirada oirán el llanto de un bebé en el interior de una casa cercana. Si entran se encontrarán una escena dantesca: un hombre y una mujer jóvenes que, al parecer, se han matado el uno al otro a cuchilladas. El llanto procede de un armario. En él hay un niño de apenas unos meses de edad. En el caso de que lo abandonen a su suerte deberán tirar por **Cordura** 1/1D6. Si deciden sacrificarlo «para que no sufra» 2/1D6+1.
2. Desde lo alto de un árbol un individuo empezará a gritar: «¡Vivi-viva! ¡Vivi-viva la Gugugu-ardia Cicici-vil!». Se trata de un hombrecillo de apenas 1,50 m de altura, con aspecto de no haberse bañado desde el día que lo bautizaron, y que no huele mucho mejor. Se llama Anacleto Gutiérrez y por culpa de su tartamudez es tenido por el tonto del pueblo, objeto de mil y una burlas y desdenes. En realidad, es bastante listo, y tiene suficiente fuerza de voluntad para resistirse a enloquecer. Se dedica a hacer pequeñas tareas por todo el pueblo, desde hacer de jornalero hasta de pastor pasando por realizar mil y una chapuzas. Sobre las noticias que



puede dar a los investigadores, tirar dos veces en la tabla de información, y no repetir los resultados. Ni que decir tiene que sabe dónde viven el médico, el alcalde y el maestro, que es el hombre más culto del pueblo. Puede convertirse en el guía de los investigadores si estos son capaces de soportar su tartamudez. Para representarla el Guardián tendrá presente que tiene que repetir tres veces la primera sílaba de cada palabra que pronuncie Anacleto.

3. Desde un tejado, un anciano que aparenta más años que el Matusalén bíblico grita a los investigadores que se vayan por donde han venido. Cualquier respuesta por parte del grupo, ya sea autoritaria o conciliadora, provoca que empiece a disparar su escopeta al grito de «Viva la república». Los investigadores tendrán que abatirlo o dar un rodeo para no pasar por la zona que vigila.
4. Los investigadores descubren a un hombre escondido. Es evidente que no es del pueblo: tiene el pelo rubio pajizo, un cuidado bigote y ojos azules como el mar. Además, viste ropa de buen corte, aunque está manchada y rota por muchos sitios.

El hombre farfulla cosas incomprensibles. Una tirada de **Idea** revela que no es que esté tonto, bueno, algo sí que lo está, por el miedo y tal, sino que es un extranjero. Anacleto confirma que no es del pueblo, y que debe ser uno de esos «ingleses» que estaban buscando tesoros por el castillo. Si alguno de los investigadores habla inglés o usan los servicios de traducción de Carlos Hurtado, el médico, les explicará que pertenecía a la expedición arqueológica de la Universidad de Miskatonic liderada por el profesor Jeronimus Ermitany en el castillo del Capiruzón. Encontraron una tumba con cuatro imágenes del dios Janus, una en cada extremo. Había una inscripción en latín en la losa que cubría la tumba, lo típico de que no se perturbara el descanso eterno de los muertos, y las consabidas maldiciones. No le hicieron mucho caso. Retiraron la losa... y la gente empezó a enloquecer y atacarse unos a otros. Él salió corriendo hasta el pueblo, pero al poco vio que la gente también enloquecía en Mollina. Lleva escondiéndose desde entonces.

Si los investigadores no hablan latín... la comunicación será imposible. Las únicas palabras en castellano que conoce son: «¡Olé!», «toguego» y «cagaguillo», y se anima al Guardián a que el personaje las pronuncie una y otra vez tratando de comunicarse, en el más puro estilo de Groot de *Guardianes de la galaxia*.

5. El grupo se encuentra con un compañero guardia civil vestido de riguroso uniforme, tricornio incluido. Lleva encima tres rifles Mauser, un sable de caballería, una pistola Star 1920 (calibre 9 mm, cargador de 7 balas) y abundante munición. Empieza a disparar a los investigadores apenas los vislumbra al grito de «¡Viva España y viva el rey!». Se trata de Prócuro García, uno de los dos guardias civiles destinados en el pueblo. Evidentemente, está completamente loco...
6. Lanzar nuevamente 1D6:
 1. Los investigadores tienen la sensación de que les vigilan a través de los postigos de las ventanas cerradas.
 2. Encuentran un cadáver horriblemente mutilado en la calle.
 3. Encuentran alguien, hombre o mujer, malherido que les suplica ayuda. Puede darles información (tirar en la tabla correspondiente).
 4. Encuentran alguien, hombre o mujer, que finge estar malherido o muerto para atacarles por sorpresa con un cuchillo.
 5. Sale de una casa o un callejón alguien, hombre o mujer, que se lanza contra ellos enajenado esgrimiendo un arma.
 6. Desde una ventana o un tejado empiezan a disparar a los investigadores con una escopeta.

TABLA DE INTERIOR DE LAS CASAS

Si los investigadores entran en una casa cualquiera, para investigar o refugiarse de un ataque, el Guardián lanzará 1D6.

1. La casa está vacía, aunque hay señales de que ha sido abandonada precipitadamente.

2. Hay churretones de sangre en las paredes y charcos en el suelo, así como señales de una pelea (muebles, vajilla y enseres rotos) pero nadie en la casa, ni vivo, ni muerto.
3. Hay varios cadáveres en la casa. Todos han muerto de muerte violenta, presentando cortes y golpes. También hay señales de lucha y manchas de sangre, como en el caso 2.
4. Lo mismo que en el caso anterior, pero queda un superviviente, absolutamente loco, que ataca al primer investigador que cruce el umbral de la casa.
5. Lo mismo que en el caso 3, pero los investigadores pueden encontrar a un superviviente, herido pero cuerdo todavía. Está escondido y aterrorizado, y tendrán que tratar de tranquilizarle y ganarse su confianza si quieren sacarle información.
6. En la casa vive una familia completa: padre, madre, hijos, quizá algún abuelo (o abuela). Están asustados, pero todavía cuerdos, y dispuestos a colaborar con la autoridad... o con el mismo diablo, si garantiza su seguridad y que los sacará vivos de ese infierno.

TABLA DE INFORMACIÓN

De los heridos que los investigadores socorran por la calle (o de aquellos que interroguen dentro de las casas) se puede obtener cierta información sobre lo que está pasando. Lanzar 1D10. El Guardián solo repetirá los resultados 1 y 2. Los demás solo aparecerán una vez:

1. El/la superviviente mantiene un empecinado silencio negándose a hablar.
2. El/la superviviente solo puede balbucear incoherencias.
3. «Sin duda es el Juicio Final. Dios ha permitido que el demonio enloquezca a los pecadores. Trataría de llegar hasta la iglesia para reunirme con el buen padre Mauricio (que es casi un santo de tan buena persona), pero no tengo valor de hacerlo. Sé que no llegaría...».
4. «Todos los vecinos parecen haberse vuelto locos. El señor alcalde, don Enrique, sabrá qué hacer. Siem-

- pre lo sabe. Lo encontrarán en su casa. Está encima de su tienda, en la calle Mayor».
5. «Todo empezó cuando esos malditos gitanos llegaron al pueblo. Seguro que es cosa de ellos. Tienen su campamento en un descampado, en una tierra de nadie cerca de la carretera a Sevilla».
 6. «Me dijeron que el señorito don Álvaro se ha encerrado en su cortijo hasta que esto pase, pero aceptar refugio a los que están sanos. Por desgracia, no he podido llegar».
 7. «La culpa es de esos ingleses, que están haciendo agujeros ahí arriba, que al igual han hecho el agujero tan hondo que ha llegado al Infierno, y claro, a Satanás no le ha gustado».
 8. «El hombre más sabio del pueblo es don Luis, el maestro que, por saber, sabe hasta latín, todo y que no es cura».
 9. «A los heridos hay que llevarlos a don Carlos, que aunque es muy amigo de la botella es el mejor médico de la región, que ya es una suerte que en un pueblito tan pequeño tengamos esa eminencia...».
 10. «Esto ha sido cosa de la bruja del pueblo, la abuela Bernarda, que cuando se murió hace unos años nos lanzó a todos una maldición. Y su hijo, esa mala persona que es el tío Celedonio (Celedonio Gutiérrez, el que ahora está en los calabozos de Antequera) seguro que ha sido el que finalmente la ha llevado a cabo».

LUGARES PARA VISITAR EN UN PUEBLO QUE SE HA VUELTO LOCO

En Mollina (y sus alrededores) los lugares importantes que los investigadores van a encontrar son:

Puesto de la Guardia Civil

Situado en las afueras del pueblo, en la carretera que lleva a Sevilla (recordemos que los investigadores entrarán en el pueblo por la carretera de Antequera). Es un edificio solitario, sin casas cercanas para hacer más fácil su defensa. Consta de un patio interior (con un pozo), establo para las caballerías, una letrina, varias habitaciones para alojar a los números destinados allí

(y sus familias si fuera menester) y una sala común que sirve de cocina, cantina, sala de estar o de lo que haga falta, y que es la pieza más grande del edificio. Actualmente (si los investigadores se molestaron en preguntar en Antequera) hay destinados allí dos guardias civiles: el veterano Próculo García, con más de diez años de servicio en el pueblo, e Indalecio Romero, un jovencito que no hace ni tres meses que lleva el uniforme, y para el cual este es su primer destino.

Los investigadores se encuentran las puertas del puesto cerradas, y nadie les contesta cuando llaman. Si logran entrar (forzando la puerta o escalando la tapia del patio) se encuentran con que Próculo ha desaparecido (de hecho, pueden encontrarlo dando vueltas por el pueblo, disparando a todo lo que se mueve, presa de una locura homicida). Respecto a Indalecio, lo hallan en su habitación. Se ha encerrado con un Mauser, se ha descalzado, ha puesto la bocacha del cañón dentro de su boca... y con el dedo del pie ha presionado el gatillo, volándose la tapa de los sesos.

No hay señal de lucha en el cuartel. Si se registra a fondo los investigadores pueden encontrar varias cosas que les pueden resultar de utilidad:

- ⑨ **Tres rifles Mauser:** uno con el que se ha quitado la vida Indalecio, otro que tiene la culata rota (lo que reduce su habilidad base de 25% a 10%) y un tercero que tiene el mecanismo atascado (aunque puede arreglarse con algo de tiempo, una media hora, y una tirada de **Mecánica**).
- ⑨ **500 cartuchos para Mauser** (en cajas de 50), así como 10 peines-cargadores vacíos.
- ⑨ **Comida para varios días**
- ⑨ **Botiquín de primeros auxilios** (para realizar 10 curas).
- ⑨ **El informe del puesto:** leerlo informa de la monotonía de los dos guardias civiles en Mollina: algún vecino roba gallinas y poco más. El «delincuente» más notorio es Celedonio Gutiérrez, que hace contrabando de tabaco (principalmente) y lo vende sin pagar las tasas municipales. Hay también una nota sobre el médico, el doctor Carlos, que se sospecha que es rojo porque «no va casi nunca a misa» y conviene tener vigilado.

Otra nota, más reciente, habla sobre unos americanos que están haciendo agujeros en el castillo de Capiruzón, a los que echan un ojo de tanto en tanto, «que no se puede uno fiar de esos que nos robaron Cuba y Filipinas».

La última anotación hace referencia a una tribu de gitanos que se han instalado en las afueras del pueblo, relativamente cerca del puesto de la Guardia Civil. El jefe de puesto (Prócuro) escribió que les dejarían pasar una noche tranquila, pero al día siguiente irían a darles un aviso para que se largaran. «Que no queremos esas gentes en un pueblo de gente de bien».

Telégrafo

Cerca del puesto de la Guardia Civil se alza la oficina de correos y telégrafos. Es una casucha pequeña y precaria, casi una barraca. Consta de tres habitaciones:

- ⑨ Una especie de sala de espera con un banco de madera y una ventanilla donde el operario atiende a los que quieren enviar algún mensaje.
- ⑨ Una puerta conduce a donde se encuentra el aparato de telégrafo propiamente dicho. En esa habitación hay también un camastro, un brasero (apagado, claro), una palangana con agua para lavarse y un orinal para hacer sus necesidades.
- ⑨ La tercera dependencia contiene herramientas y cable para reconectar la línea si se corta (lo que se puede hacer fácilmente si se pasa una tirada de **Electricidad**). No hay ni rastro del operario...

Campamento gitano

A cosa de un kilómetro del pueblo, en dirección a Sevilla se encuentran ocho carros, cada uno perteneciente a una familia gitana: padre, madre, hijos y algún pariente. Están desenganchados de sus caballerías y colocados formando un círculo defensivo. Los gitanos (unos 50) y las caballerías están en el centro. Con una tirada de **Descubrir** los investigadores se dan cuenta de que hay un símbolo pintado en la parte exterior de los carros, y dibujado con piedras blancas cuidadosamente dispuestas en el suelo, ante ellos, un círculo con ocho radios, como una rueda de carro.

Hay unos doce combatientes entre los gitanos. Ocho llevan escopetas y los otros cuatro cuchillos y navajas. En caso de que los investigadores se pongan violentos, incluso las mujeres, los ancianos y los niños se suman a la pelea, por lo que sería interesante que optaran por dialogar...

Una tirada de **Psicología** muestra que los gitanos son abiertamente hostiles, pero esa actitud cambia tan pronto como los investigadores se acerquen a uno de sus símbolos en la tierra y pasen a su lado. Entonces, y solo entonces, bajan las armas y aceptan a los investigadores dentro del círculo de carretas para hablar. Por cierto, si alguno de los sectarios (Lucio Murena, Marco Roscio y Cato Belicio) acompaña a los investigadores... no puede acercarse a menos de cinco metros de ese símbolo, por lo que le es imposible entrar en el círculo de carros gitano (y provoca inmediatamente la alarma de los romaníes).

Los gitanos explican a los investigadores que un gran mal se cierne sobre la tierra, según les ha dicho su matriarca. Se han protegido con talismanes y conjuros y no se atreven a moverse por miedo a ser atacados mientras estén en ruta.

Si los investigadores quieren indagar más sobre el tema tienen que hablar con la matriarca, Carolina Tarranto: esta recibe a uno de ellos (y solo a uno) dentro de su carromato. Está prácticamente a oscuras, aunque hay una pequeña vela que desprende un olor penetrante. La matriarca viste capas y capas de ropa que disimulan su verdadera figura. Con todo, una tirada de **Descubrir** con un dado penalizador, permite que el investigador se dé cuenta de que no es una anciana como aparenta, sino una muchacha joven. Una vez el investigador está frente a ella empieza a hablar con un ronco susurro:

«Gelem, gelem lungone dromensar. Las estrellas me han hablado, avisando a mi familia del peligro que se cierne sobre todos, romaní y caló por igual. Tres de los siete demonios que representan los siete pecados han escapado de su encierro y vagan entre los hombres: la Ira, la Lujuria y la Soberbia. Sojuzgarán a los débiles de espíritu y harán que el hermano se alce contra el hermano, el hijo contra el padre, el esposo contra su

mujer. ¡Cuidaos de ellos! Pues aunque aún no han recuperado todo el poder que tuvieron, ningún nacido de mujer puede matar un demonio. Cuatro carceleros guardaban su prisión. Ahora uno ha caído, y aunque aún no son libres, se les ha permitido a los tres demonios caminar sobre la tierra bajo el disfraz de hombres. Ellos tratarán de derribar a los otros tres carceleros para ser completamente libres. El hombre justo tendrá que poner de pie al carcelero caído para encerrarlos de nuevo en su prisión eterna, más allá de la carne y de la sangre».

Carolina no responde a ninguna de las preguntas que le pueda hacer el investigador y, si este acerca una luz a su rostro, ve que tiene los ojos en blanco y respira pesadamente, perdidos por completo los sentidos. También confirma sus sospechas de que en realidad es una mujer joven, de veinte y pocos años.

Ni que decir tiene que cualquier amenaza contra la matriarca es recibida con hostilidad por parte de la tribu gitana, (no digamos si intentan agredirla físicamente).

Si los investigadores se muestran respetuosos se les da, cuando se vayan, un escapulario de tela con la rueda gitana bordada en él. Aquel investigador que lo lleve al cuello tiene un modificador de +20% a su porcentaje a la hora de resistirse a los poderes de los tres sectarios. Si uno de los investigadores se muestra especialmente amable con los gitanos una anciana se ofrece a leerle la buena ventura en la palma de la mano. Y esto es lo que el dirá:

«A Rromalen kotar tumen aven, e chaxrençar bokhale chavençar. Nada está escrito aún. Caminarás entre demonios y se te aparecerán bajo el disfraz de hombres. ¡Desconfía de aquellos que te vengán con promesas de amistad! Pues su lengua está acostumbrada a la mentira, y sus lisonjas dulces como la miel».

La iglesia

Se encuentra en la plaza mayor del pueblo. Es una construcción blanca de planta basilical (es decir, tres naves paralelas, una central más grande y dos más pequeñas a los lados). Construida en el siglo XVII (en concreto, en 1687) está dedicada a Nuestra Señora de la Oliva.

El portón principal del edificio se encuentra cerrado a cal y canto, y nadie responde a los requerimientos de los investigadores para que abran. Eso sí, sin necesidad de tirada oyen perfectamente cantos eclesíasticos (y gritos y aullidos) que proceden del interior. Una tirada de **Descubrir** (o el auxilio de uno de los naturales de la zona) permite encontrar la puerta de la rectoría, bastante más fácil de forzar (o derribar, si es menester).

Dentro de la iglesia los investigadores se encuentran con un espectáculo dantesco: hay una treintena de personas en el templo... y casi todos están sangrando. Los hay que se están azotando unos a otros hasta lacerar sus carnes, mientras otros han sido crucificados en el altar. Una anciana se pasea con las cuencas de los ojos sangrantes y sus ojos en las palmas de las manos, entonando himnos de alabanza. Hay hombres que han sido castrados (o se han mutilado a sí mismos) y no pocas mujeres se han cortado los pechos con un cuchillo. Otros muestran quemaduras en el torso o las manos, y alguno hay al que le han arrancado parte de la piel del brazo. Varios cadáveres en el suelo, lleno de charcos de sangre, revelan que no todos han soportado estas penitencias... Pues eso es lo que son, hechas (en su mayor parte) voluntariamente. Esta visión requiere una tirada de **Cordura** 1/1D6+1.

El único que está físicamente intacto (aunque cubierto de salpicaduras de sangre que no es suya) es el padre Mauricio, que camina entre sus fieles cantando y rezando (en latín, por supuesto, aún faltan años para el Concilio Vaticano II). Una tirada de **Psicología** revela que realmente está disfrutando con todo ello, mostrando una naturaleza extremadamente enfermiza, sádica y cruel, aunque él justifica animar a sus fieles a la mutilación y el castigo corporal para «lavar con su sacrificio el mal que se ha desparramado sobre la Tierra y forzar al demonio a regresar a su cubil». Si alguno de los investigadores lo increpa sobre sus actos o los de sus fieles les responde agriamente que tanto san Hipólito como santo Tomás de Aquino hablaron de la gran bondad de la penitencia física, ¿y quién es él para cuestionar a los doctores de la Iglesia? Si los investigadores insisten o tratan de detener el calvario (volunta-

rio, no lo olvidemos) de sus fieles, el padre Mauricio exhorta a sus fieles a atacar al grupo, afirmando que sin duda son la estirpe de Satanás. Solo diez de sus fieles conservan fuerzas suficientes para ser una amenaza, pero aun así se lanzan contra los investigadores tratando de matarles con sus manos desnudas.

No olvidemos que el padre Mauricio está poseído por uno de los sectarios, Lucio Murena, así que al cabo de un rato de estar cerca de él los investigadores deben tirar por su **Cordura** para no sufrir los efectos de su presencia (ver el apartado «Sobre los poderes de los sectarios»).

En caso de que el padre Mauricio muera en la re-yerta, su espíritu intenta poseer a alguno de sus fieles o, en última instancia, a uno de los investigadores.

Si Anacleto o alguno de los ciudadanos de Mollina que aún está cuerdo acompaña al grupo de investigadores, comenta que no reconoce al padre Mauricio, que él antes de todo esto no era así...

Comercio y casa del alcalde

Anacleto (o algún ciudadano al que los investigadores hayan rescatado) puede explicar al grupo que no hay ayuntamiento propiamente dicho en el pueblo. Las asambleas de vecinos, cuando las hay, se hacen en la iglesia. Pero de manera oficiosa muchos asuntos se despachan en la tienda de don Enrique. Situada en la calle Mayor es, de hecho, la única tienda permanente digna de tal nombre. Hay día de mercado los martes en la plaza Mayor pero, claro, son puestos que se ponen por la mañana y se quitan por la tarde. En la tienda de don Enrique se puede encontrar cualquier cosa, desde zapatos hasta dulces, pasando por aperos de labranza o una lámpara de queroseno. Y si uno del pueblo necesita algo... don Enrique o uno de sus mozos irá hasta Antequera a lomos de una mula para buscarlo. Con un pequeño recargo que es su margen de beneficio, claro está (y que a veces no es tan pequeño, de ahí que Celedonio le haga competencia ilegal ofreciendo el servicio un poco más barato). Don Enrique y su familia (mujer y tres niños) viven allí mismo, en el piso superior, dejando la planta baja de la vivienda como tienda y almacén.

La tienda está cerrada, y no hay puerta que conduzca directamente a la vivienda, así que los investigadores tienen que, o bien forzar la puerta, o gritar y armar alboroto para llamar la atención de los ocupantes de la vivienda. Si hacen eso último, al cabo de un rato don Enrique se asoma cautelosamente por la ventana del piso superior... bueno, primero se asoman los dos cañones de su escopeta, luego él. Cuando ve que se trata de la autoridad y no de ningún loco se apresura a bajar a abrir.

Si los investigadores optan por forzar la puerta de la tienda se encuentran con señales evidentes de lucha... y el cadáver de un joven con la cabeza partida en dos de un hachazo, como si fuera un melón. Cualquiera de los vecinos de Mollina puede identificarlo (tras cierta vacilación) como Braulio, uno de los mozos de don Enrique. Este baja con su escopeta al oír que hay intrusos en la casa, calmándose en el momento en que ve que son la guardia civil y no están locos.

Don Enrique Grosella es un hombre de mediana edad, con una enorme barriga y un bigotillo muy fino, que él considera que le da un aire «de ciudad» y que en realidad le queda ridículo. Se muestra sorprendentemente tranquilo dadas las circunstancias. Explica que se encerró con su familia cuando la gente empezó a volverse loca. Le abrió a Braulio, pero este enloqueció rápidamente y le agredió. Tuvo que acabar con él en defensa propia. No sabe qué está sucediendo, pero está dispuesto a ayudar a la autoridad en lo que pueda.

Sobre su familia... no dice nada a no ser que le pregunten. Están todos en una habitación del piso de arriba: los críos, degollados, y la madre, que tras asesinarlos se ahorcó. Don Enrique, al encontrarse con el «espectáculo» se limitó a cerrar la puerta.

Y es que, como ya se ha dicho antes, don Enrique ha sido poseído por uno de los sectarios, Cato Belicio, el más astuto de los tres, aunque quizá su punto flaco sea el alto concepto que tiene de sí mismo y que tiende a menospreciar a los «débiles mortales». Simula ayudar a los investigadores, pero con el objetivo de tratar de manipularles para que destruyan las otras tres estatuas de Janus y pueda liberarse. Si para ello tiene

SOBRE LOS PODERES DE LOS SECTARIOS (Y SU PUNTO DÉBIL)

Lucio Murena, Marco Roscio y Cato Belicio, los tres sectarios, tienen un poder principal (del que harán uso y abuso) y otro digamos «involuntario»:

Posesión: Los espíritus de los sectarios pueden tratar de apoderarse de los cuerpos de los humanos que les rodean con una tirada enfrentada de **POD**. Si la consiguen se apoderan del cuerpo y lo controlan. El espíritu de su antiguo dueño se queda dando vueltas cerca, tratando de volver, hasta que se disuelve para siempre pasadas tantas horas como Puntos de Magia tenga. El espíritu del sectario conserva en su nuevo cuerpo sus puntos de **INT**, **POD** y **EDU**, así como la mayoría de los recuerdos de su vida pasada. La puntuación de las características «físicas» **FUE**, **DES**, **CON**, **TAM** y **APA**, cambia según cada cuerpo que posea.

Este poder tiene varias limitaciones:

- ✦ No se puede realizar mientras el espíritu esté dentro de un cuerpo vivo. Solo cuando se produce la muerte del anfitrión puede buscar otro. Pueden, eso sí, suicidarse.
- ✦ No se puede poseer un animal, ha de ser una persona, y en caso de que el sectario falle su intento de posesión no puede tratar de repetirla hasta pasadas tantas horas como Puntos de Magia tenga su víctima.

Provocar el caos: Aquellos que estén en un radio de diez metros de cualquiera de los sectarios han de hacer una tirada de **Cordura 2/1D6+1**, pasados tantos minutos como Puntos de Magia tengan. Además, el Guardián les dirá que empiezan a tener pensamientos y sensaciones raras, de ira, agresividad y paranoia, en especial hacia sus propios compañeros. Si pierden 5 puntos de golpe tendrán un episodio de locura violento (1D10 asaltos), controlado por el Guardián, aunque se trate de investigadores. Este poder es involuntario por parte de los sectarios, que no pueden hacer nada para reprimirlo.

Debilidad: Como solo uno de los cuatro sellos de Janus se ha caído, los espíritus no pueden desplazarse a más de un radio de tres kilómetros de su tumba. Este alcance sube exponencialmente si se van retirando los otros sellos: 9 kilómetros si se quitan dos, 27 si se quitan tres, y completamente libres si se quitan los cuatro. En caso de que un cuerpo poseído por un sectario sea forzado a cruzar ese límite, el espíritu lo abandonará. Si la posesión ha sido relativamente reciente el espíritu original de su poseedor volverá a su cuerpo; si, en cambio, ya ha pasado demasiado tiempo y se ha desvanecido, simplemente caerá muerto.

que masacar este pueblucho de mierda e incluso traicionar a sus dos compañeros, bienvenido sea. Al igual que sucede con sus compañeros, al cabo de un rato de estar cerca de él los investigadores deben tirar por su **Cordura** para no sufrir los efectos de su presencia (ver el apartado «Sobre los poderes de los sectarios»).

Anacleto, o cualquiera de los ciudadanos de Molli-na rescatados por los investigadores, puede comentar si le preguntan que don Enrique está dando muestras de mucho valor y entereza, cosa que no se le suponía, ya que siempre había hecho gala de poco cuajo...

Escuela y casa del maestro

Se encuentra en la céntrica calle de la Virgen de la Oliva. Es un caserón del siglo XVIII, que pertenece a don Álvaro Guzmán, el cual lo ha cedido al pueblo para ser usado como escuela. La donación no es tan altruista como parece: el edificio está en un estado ruinoso, y el administrador de don Álvaro se asegura de que se realice un mantenimiento mínimo a cargo del municipio. Además, como es una cesión, que no una donación, don Álvaro puede volver a reclamarlo cuando quiera.

Los investigadores se encuentran con un edificio en bastante mal estado, en el que un salón ha sido habilitado como aula y una habitación como vivienda del maestro. El resto de la casa es una sucesión de estancias llenas de polvo y telarañas, con muebles carcomidos, tapices y cortinas apolillados y cuadros con la pintura tan oscurecida por la suciedad que difícilmente se puede ver qué representan.

El maestro, don Luis Borja, es un hombretón con más aspecto de jornalero o pastor que de intelectual. En contra de lo que pueda parecer es un hombre tímido, en especial hacia las mujeres, ya que estudió en un seminario. Tampoco es especialmente valiente, y se niega a salir de su mansión «que ahí fuera hay gente muy loca».

Tiene una amplia cultura y muy buenos conocimientos de latín, lo que puede ser útil para los investigadores a la hora de descifrar la inscripción de la lápida del Capirozón. También puede dar al grupo información sobre los dioses y cultura romana, así como de las ruinas, que suele visitar a menudo. Si da demasiados datos y Cato Belicio está acompañando a los investigadores, este trata de matarlo o poseerlo.

Clínica y casa del médico

Está en la calle de la Ascensión, no muy lejos de la calle Mayor. Es una casa humilde, de una planta, que en nada se diferencia de las de sus vecinos. En una habitación ha instalado el doctor Carlos Hurtado un pequeño consultorio. Pese a que está bebido prácticamente todo el día, sigue siendo el mejor médico de la región, así que cuando el curandero no encuentra el remedio todos acaban yendo a él. Cobra la voluntad a los pobres y una tarifa exorbitante a los ricos, razón por la que tiene más clientes entre los primeros que entre los segundos. En realidad se llama Miguel Picasens y es un médico catalán de Barcelona, con un oscuro pasado anarquista y revolucionario. Fue alumno del anarquista y librepensador Francisco Ferrer Guardia (ejecutado en 1909). Se hizo miembro de la CNT cuando la fundaron en 1910, participó activamente en la huelga general de 1917 y en la de la Canadiense de 1919. También colaboró con el

Sindicato Único tratando a los pistoleros anarquistas heridos en sus enfrentamientos contra la patronal y que, por motivos obvios, no podían ir a un hospital. Con la llegada al poder de Primo de Rivera y la brutal represión del movimiento anarquista huyó a Andalucía, refugiándose bajo nombre falso en el pequeño pueblo de Mollina. Es un hombre amargado que se ha entregado al alcohol y que, por supuesto, desconfía de las autoridades, pues las considera al servicio de los ricos y poderosos. Los investigadores pueden requerir sus servicios para que cuide de sus heridas o para que haga de traductor, ya que según Anacleto es el único del pueblo que sabe hablar «esa infernal parla de los extranjeros» (inglés), y, por lo tanto, el único que puede entenderse con Dick Miller. Tiene una pistola (con su correspondiente munición) escondida en su casa, y si se siente amenazado no dudará en utilizarla. Librepensador (como buen anarquista), opina que todo lo que está sucediendo en el pueblo no es más que un caso de histeria colectiva.

Cortijo de la Capuchina

Residencia del cacique de la zona, don Álvaro Guzmán de Sidonia, se encuentra algo apartado. Es un buen lugar para refugiarse, ya que un alto muro rodea los jardines en los que está la mansión. El portón está cerrado y nadie contesta a los gritos de los investigadores. No se puede forzar la puerta del portón, ya que está atrancada por dentro, así que alguno de los investigadores tiene que escalar el muro (con una tirada de **Trepar**, con un dado de bonificación si sus compañeros le ayudan o automático si van al pueblo en busca de una escalera de mano) para que pueda desatranca la puerta y así entrar todos. El problema para el (o los) que entren en la finca de tal modo es la jauría de cuatro perros de presa que guardan el recinto, y que atacan al que ponga un pie en el mismo. Están tan enloquecidos como los habitantes de Mollina, así que hay que escapar de ellos... o abatirlos.

Una vez en el interior del recinto los investigadores se encuentran en los jardines con tres cadáveres (dos hombres y una mujer). Aunque están mordisqueados por los perros, una tirada de **Primeros auxilios** revela

que, en realidad, se han matado entre sí. En los edificios auxiliares (donde duermen normalmente los jornaleros y los guardeses de la finca) encuentran cuatro cadáveres más, muertos en idénticas circunstancias.

Las puertas del caserón principal están cerradas, pero es relativamente fácil colarse por una ventana (si no se quiere forzar o derribar una de las puertas). También se puede optar por aporrear la puerta al grito de «¡Abran a la Guardia Civil!», o similar. Entonces, para su sorpresa, al poco les abre la puerta un muchacho de unos dieciocho años (si llega) completamente desnudo (salvo una corona de laurel en las sienes), manchado de sangre aparentemente ajena y borracho o drogado, a juzgar por sus risitas y su manera de caminar.

Los investigadores se encuentran dentro de la casa con una orgía romana en toda regla. Hay hombres y mujeres jóvenes comiendo, bebiendo, bailando... y fornicando por todas partes, sin ningún tipo de pudor, y todos semidesnudos o desnudos por completo. No todo es amor en esta fiesta: hay discusiones, gente agrediendo y algún que otro muerto (o muy malherido) tirado aquí y allá.

Y presidiendo esta bacanal, un tipo de mediana edad que luce cabeza calva e inmensa barriga. Va vestido solamente con una sábana enrollada en su cuerpo como si fuera una toga. Se trata del señorito don Álvaro Guzmán de Sidonia, el cacique de la comarca (que, recordémoslo, está poseído por el espíritu de Marco Roscio). Don Álvaro da la bienvenida a los investigadores (mientras mordisquea un racimo de uvas) y les invita a unirse a la fiesta. Niega que esté pasando nada raro. Solo es un *convivium* normal y corriente, «*aunque bueno, puede que se haya alargado varios días... o semanas, ya no me acuerdo ¿una copa de vino?*».

Si le preguntan a Anacleto o a alguno de los ciudadanos de Mollina que aún estén cuerdos les dicen que don Álvaro era un hombre que hacía gala de una gran religiosidad (aunque se sabe que tenía una amante en Antequera a la que iba a visitar con regularidad, y alguna moza guapa de las que trabajaban para él consiguió regalos a cambio de acceder a meterse con él

en la cama). En otras palabras: para sus vicios era un hombre discreto. Nada que ver con este escándalo.

Don Álvaro (Marco Roscio) no hace ningún acto hostil contra los investigadores, pero tampoco les ofrece ningún tipo de ayuda, salvo la de «acoger» a los refugiados del pueblo, «que los cuidará muy bien». Vista su hospitalidad, es más que probable que los investigadores declinen la oferta. Se niega a irse de su cortijo, al igual que sus «invitados» (ya absolutamente enajenados). Si tratan de llevárselo a la fuerza se suicida con veneno, poseyendo a una muchacha joven y disimulando lo más posible para que no desconfíen de ella.

Al igual que sucede con sus compañeros, al cabo de un rato de estar cerca de él los investigadores deben tirar por su **Cordura** para no sufrir los efectos de su presencia (ver el apartado «Sobre los poderes de los sectarios»).

Puede que alguno de los investigadores piense que los restos romanos que hay en el cortijo tienen algo que ver con lo que está sucediendo. Nada les impide visitarlos. Se encuentran en la falda de una colina, y aunque es una tumba (o monumento funerario, los arqueólogos no se ponen de acuerdo) no tiene nada que ver con los tristes sucesos que están pasando en la zona.

CASTILLO DE CAPIRUZÓN

Alguien con conocimientos de arqueología (o que se haya molestado en documentarse antes de salir) sabrá que el *castellum* de Santillán (popularmente conocido como el castillo de Capiruzón) es una construcción del siglo III construida a su vez sobre un edificio mucho más antiguo. El lugar apesta terriblemente debido a los cadáveres de la expedición arqueológica que están aquí y allá, picoteados por los cuervos y con todas (o casi todas) las moscas y hormigas del mundo sobre ellos.

Es bastante evidente que se han matado entre ellos, cosa que, a estas alturas, no sorprenderá demasiado a los investigadores. De todos modos, es una visión muy desagradable, que requiere una tirada de **Cordura** 0/1D6.

Hay un sarcófago de piedra de gran tamaño (2 metros de ancho, por 4 de largo y 2 de profundidad) en el fondo del cual hay algunos huesos humanos (de unos 2.000 años, aunque claro, los investigadores no lo saben). En cada uno de los cuatro extremos de la tumba hay una imagen de una cabeza con una cara delante y otra detrás. Una tirada de **Historia** permite identificarla como una representación de Janus bifronte, el dios de las puertas, los comienzos, los portales, las transiciones y los finales. Se trata de los «cuatro guardianes» de los que hablara la matriarca gitana, Carolina Taranto. Una de las imágenes está derribada, al parecer accidentalmente al retirar la lápida. Si los investigadores la ponen derecha se precipita el final (ver «Finales posibles»). Y si retiran las otras tres... también se precipita el final, aunque de una manera que los investigadores no desearían, claro.

A un lado, depositada cuidadosamente hay una lápida de piedra que al parecer cerraba el sarcófago, en la que se puede leer una inscripción en latín. Como es dudoso que ninguno de los investigadores sepa tal idioma, y por el tamaño y peso de la losa no se puede transportar, tendrán que copiarla para llevarla a traducir a las dos personas que saben latín del pueblo: el sacerdote Mauricio Calafate o el maestro Luis Borja. El primero dice que es una oración de paganos a sus falsos dioses, y se niega a decir más, pues es pura blasfemia y él, como buen católico, no piensa pronunciarlo. Si se le insiste, afirma que dice algo de cuatro estatuas del dios Janus que conceden la vida eterna a quien reposa en esa tumba, y que no puede morir hasta que las cuatro no sean destruidas. El maestro, sin embargo, sí que da la traducción literal... una traducción muy reveladora:

Yo, Cayo Julio César, cuestor, actuando en nombre del gobernador de la Hispania Ulterior Antistio Varo, condeno a la muerte en vida a Lucio Murena, Marco Roscio y Cato Belicio, servidores del dios Caos, padre de la noche. Pues muchos han sido sus crímenes contra Roma y contra los hombres, y tal es su poder que matar sus cuerpos solo hace que sus espíritus se apoderen de otros de gentes débiles de espíritu. Por ello han sido arro-

LA INSCRIPCIÓN DE LA LÁPIDA

Ego C. Iulii Caesaris quaestor, pro duce qui Hispania Ulterior agens Antistio Varo, Lucius Murena, Marcus Roscio Catonis Belicio damnant, et ad mortem usque dum viventem deum servi dei Chaos, ex in pater noctem. Romae criminibus et multos fuisse viros tales occidendi potestatem super alios spiritus corporibus solutis animis eorum hominum. Tumulus est in fuerat se in Eoum Iani dei qui clausos custodiant quattuor initiis submitti in custodia semper. Amico et inimico noli esse Romanum custodibus seu titulus non tangere; Hostes homines qui semper quiescit.

jados a esta tumba, custodiada por el dios Janus, que mientras vigile sus cuatro esquinas los mantendrá encerrados para siempre. ¡Seas amigo o enemigo de Roma, no toques esta lápida ni sus custodios! Pues los que aquí eternamente reposan son enemigos de los hombres.

Si Cato Belicio (ya sea poseyendo al alcalde Enrique Grosella o a otro/a) está presente no puede (ni quiere) acercarse a la tumba, pero sugiere que romper las otras tres imágenes acabaría con la maldición que está azotando el pueblo. Una intuición que tiene, oiga... (y si cuela, cuela).

FINALES POSIBLES

La imaginación y las ocurrencias de los jugadores de rol tienden al infinito, pero bueno, a grandes rasgos esta aventura puede terminar de cuatro maneras:

1. Que todos los investigadores se vuelvan locos, mueran o sean poseídos. Los espíritus de los sectarios esperarán a que venga del exterior otro grupo más receptivo.
2. Que los investigadores decidan volver a Antequera a pedir refuerzos, llevándose a varios supervivientes más o menos cuerdos con ellos para que presten

testimonio. Los espíritus les dejan marchar, sabiendo que vendrán más víctimas potenciales. Si alguno de los poseídos es obligado a acompañar a los investigadores, cae muerto al separarse más de tres kilómetros de la tumba (o recupera su verdadero ser si es un poseído de hace poco, consultar el apartado «Sobre los poderes de los sectarios»).

3. Los investigadores hacen caso a los poseídos por los sectarios y derriban o destruyen las otras tres imágenes del dios Janus: los espíritus quedan libres para vagar por la tierra durante toda la eternidad (o hasta que otro grupo de investigadores los detenga). Los investigadores se quedan con la sensación de que han eliminado la amenaza, ya que sin su influencia los supervivientes recuperan poco a poco la cordura.
4. Si, en cambio, los investigadores colocan en su sitio la imagen de Janus derribada, se oye un sonido como de algo que se rasga; los tres espíritus, visibles para los investigadores, abandonan los cuerpos que han poseído y son precipitados al interior de la tumba, donde se revuelven furiosos, incapaces de salir. Es posible que los investigadores quieran rellenar la tumba con cemento o similar, para evitar accidentes, pero bueno, eso ya depende de ellos. Sea como fuere, la visión de los espíritus re-

torciéndose y precipitándose a la tumba les hará perder 2D6 puntos de **Cordura**.

Será interesante ver qué ponen en el informe de lo sucedido que les van a pedir sus superiores...

UN APUNTE SOBRE EL PUEBLO DE MOLLINA

Aunque la población es real, este módulo se ha permitido ciertas licencias: el castillo de Capiruzón (también conocido como el *castellum* de Santillán) se encuentra a cuatro kilómetros del pueblo. Otro tanto sucede con el cortijo de la Capuchina, que se encuentra a siete kilómetros. Es decir, que los pobres espíritus, con su radio de acción limitado a tres kilómetros, mal lo tendrían para moverse. Del mismo modo, la geografía del pueblo (y sus habitantes) solo son fruto de la imaginación del autor, que ha visitado la localidad muchos años, en el marco de las Jornadas de Juegos de Mesa, Rol y Rol en Vivo «Tierra de nadie», que anualmente se realizan allí. De hecho, el primer esbozo de esta aventura se escribió en el año 2010 para ser jugado en esas jornadas.



DRAMATIS PERSONAE

DICK MILLER EL SUPERVIVIENTE

FUE 55	CON 60	INT 70	DES 60	TAM 65
POD 55	APA 50	EDU 100	COR 48	PV 13

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Combatir (pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Arqueología 60% (30/6), Buscar libros 55% (27/11), Conocimiento (teología) 60% (30/12), Historia 90% (45/18), Lengua propia (inglés) 100% (50/20), Ocultismo 35% (17/7), Otras lenguas (latín) 75% (37/15)



◀ ANACLETO GUTIÉRREZ EL «TONGO» DEL PUEBLO

FUE 70	CON 60	INT 75	DES 75	TAM 50
POD 90	APA 45	EDU 50	COR 90	PV 11

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Combatir (pelea) 50% (25/10), daño 1D3

Esquivar 60% (30/12)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Ciencia (Naturaleza) 60% (30/12), Descubrir 75% (37/15), Disfrazarse 50% (25/10), Escuchar 65%, Mecánica 80% (40/16), Orientarse 90% (45/18), Saltar 65% (32/13), Sigilo 70% (35/14), Supervivencia 60% (30/6)



CAROLINA TARANTO

MATRIARCA GITANA

FUE 50	CON 60	INT 70	DES 75	TAM 45
POD 80	APA 70	EDU 75	COR 80	PV 11

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir (pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 37% (18/7)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Charlatanería 70% (35/14), Crédito 90% (45/18), Lengua propia (romaní) 60% (30/12), Ocultismo 85% (42/17), Persuasión 45% (27/9), Primeros auxilios 50% (25/10), Psicología 60% (30/12)



PRÓCULO GARCÍA

GUARDIA CIVIL DESQUICIADO

FUE 50	CON 65	INT 60	DES 65	TAM 65
POD 60	APA 50	EDU 60	COR 0	PV 13

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Arma de fuego (Fusil Mauser 98 - de cerrojo, con peine cargador de 5 cartuchos), 45% (27/9), daño 2D6+4,

Arma de fuego (Pistola Star 1920, 2 disparos por asalto, 7 cartuchos) 35% (17/7), daño 1D10

Combatir (pelea) 45% (27/9), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Crédito 60% (30/12), Descubrir 50% (25/10), Escuchar 40% (20/8), Intimidar 65% (32/13), Sigilo 35% (17/7)



DON ENRIQUE GROSELLA

ALCALDE (POSEÍDO POR CATO BELICIO)

FUE 50	CON 70	INT 90	DES 65	TAM 75
POD 95	APA 70	EDU 90	COR 0	PV 15

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Puntos de Magia: 19

Movimiento: 7

Armas de fuego (Escopeta de caza 2 cañones) 45% (27/9), daño 4D6/2D6/1D6

Combatir (pelea) 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 32% (16/6)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Buscar libros 65% (37/13), Charlatamería 70% (35/14), Contabilidad 45% (27/9), Crédito 60% (30/12), Descubrir 50% (25/10), Ocultismo 35% (17/7), Persuasión 65% (37/13), Psicología 60% (30/12).

Poderes especiales: Posesión y Provocar el caos. (Ver cuadro «Sobre los poderes de los sectarios»).



PADRE MAURICIO

(POSEÍDO POR LUCIO MURENA)

FUE 40	CON 70	INT 80	DES 60	TAM 45
POD 90	APA 60	EDU 75	COR 0	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Puntos de Magia: 18

Movimiento: 8

Combatir (pelea) 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Crédito 45% (27/9), Otras lenguas (latín) 75% (37/15), Persuasión 60% (30/12), Psicología 40% (20/8)

Poderes especiales: Posesión y Provocar el caos. (Ver cuadro «Sobre los poderes de los sectarios»).



DON CARLOS HURTADO MÉDICO Y ANARQUISTA (MIQUEL PICASENS)

FUE 60	CON 50	INT 80	DES 70	TAM 65
POD 65	APA 60	EDU 90	COR 65	PV 12

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Armas de fuego (Pistola Colt 1911, 1disparo por asalto, 7 cartuchos) 60% (30/12), daño 1D10+2

Combatir (pelea) 55% (27/11), daño 1D3 + Bonificación al daño, *Combatir* (garrote) 40% (20/8), daño 1D6 + Bonificación al daño

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Ciencia (Farmacología) 50% (25/12), Medicina 65% (32/13), Primeros Auxilios 80% (40/16), Psicología 50% (25/10)



DON LUIS BORJA MAESTRO

FUE 80	CON 80	INT 75	DES 50	TAM 85
POD 60	APA 70	EDU 80	COR 60	PV 17

Bonificación al Daño: +1D6

Corpulencia: 2

Movimiento: 8

Combatir (pelea) 55% (27/11), daño 1D3 + Bonificación al daño, *Combatir* (garrote) 40% (20/8), daño 1D6 + Bonificación al daño

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Antropología 75% (37/15), Buscar libros 40% (20/8), Ciencia (Naturaleza) 75% (37/15), Crédito 70% (35/14), Historia 90% (45/18), Otras lenguas (latín) 60% (30/12), Persuasión 65% (37/13)



DON ÁLVARO GUZMÁN DE SIDONIA ►

FUE 40	CON 80	INT 75	DES 45	TAM 60
POD 90	APA 60	EDU 90	COR 0	PV 14

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Puntos de Magia: 18

Movimiento: 7

Combatir (pelea) 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 22% (11/4)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Arte/Artesanía 45% (22/9), Crédito 85% (42/17), Ciencia (Farmacología, drogas y venenos) 65% (32/13)

Poderes especiales: Posesión y Provocar el caos. (Ver cuadro «Sobre los poderes de los sectarios».)



HABITANTE DE MOLLINA

FUE 50	CON 60	INT 50	DES 50	TAM 60
POD 45	APA 50	EDU 45	COR 45	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Armas de fuego (Escopeta de caza 2 cañones) 30% (15/6), daño 4D6/2D6/1D6

Combatir (pelea) 35% (17/7), daño 1D3, *Combatir* (cuchillo) 40% (20/8), daño 1D6

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Ciencia (Naturaleza) 40% (20/8), Sigilo 50% (25/10)

TRIBU DE GITANOS

FUE 50	CON 50	INT 60	DES 50	TAM 60
POD 50	APA 60	EDU 45	COR 45	PV 11

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Armas de fuego (Escopeta de caza 2 cañones) 30% (15/6), daño 4D6/2D6/1D6

Combatir (pelea) 35% (17/7), daño 1D3, *Combatir* (cuchillo) 40% (20/8), daño 1D6

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Charlatanería 60% (30/12), Mecánica 40% (20/8)

PERROS GUARDIANES DEL CORTIJO DE LA CAPUCHINA

FUE 25	CON 50	DES 65	TAM 20	POD 50
PV 7				

Bonificación al Daño: -2

Corpulencia: -2

Movimiento: 8

Combatir (mordisco) 40% (20/8), daño 1D3 - Bonificación al daño.

Esquivar 32% (16/6)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Escuchar 40% (20/8), Seguir rastros 80% (40/18)

LADRONES DE LIBROS

INTRODUCCIÓN

Madrid, marzo de 1921

Los investigadores son requeridos por Olegario Buenafuente, bibliotecario adjunto de la Universidad Complutense de Madrid. Sería de desear que los investigadores estuvieran relacionados de algún modo con la universidad, como estudiantes, profesores o antiguos alumnos. Sea como fuere, les une cierta amistad con Olegario, por lo cual él ha requerido su ayuda.

Y es que Olegario tiene un problema: haciendo un inventario de rutina ha descubierto que faltan varios libros de la sección de «Prohibidos» (es decir, libros de uso muy restringido, para los que se necesita aprobación previa del rector y el bibliotecario jefe y que, por supuesto, no pueden salir del edificio de la biblioteca).

Los cuatro volúmenes que faltan son:

- ❶ *Liber Picatrix*, traducción al latín del Ghāyat al-Hakīm, un texto de magia y astrología árabe traducido en Toledo en 1256 (aunque el texto original fue escrito por lo menos 250 años antes).
- ❷ *Al Azife*, el libro del árabe loco, traducción del parcial al castellano del famoso *Necronomicón*, realizada por Álvaro Gutiérrez de Torres en el siglo XVI.
- ❸ *Lemegeton Clavicula Salomonis*, grimorio anónimo escrito en latín en el siglo XVII.
- ❹ *Culte des goules*, texto francés escrito por el famoso nigromante llamado conde D'Erlette a finales del siglo XVII.

Todos ellos son primeras ediciones, y por lo tanto de un valor incalculable. Olegario no quiere denunciar el caso a la policía. Si se hiciera pública la desaparición, el bibliotecario jefe, don Hilarión, lo haría máximo responsable (para exonerarse de culpas). Además, puede que todo haya sido un terrible malentendido, o error burocrático: los libros aparecen en el registro como prestados a un particular, don Antonio Bassompierre, con domicilio en carretera de San Isidro, s/n, quinta del Jorguín, Carabanchel de Suso.

Una tirada de **EDU** hace que los investigadores se den cuenta de que el nombre de la finca no deja de ser apropiado tratándose de un lector de libros de magia y ocultismo: Jorguín es un sinónimo de «brujo». La palabra procede del vascuence *sorgin*.

Si preguntan al personal de la biblioteca se les dice que don Antonio Bassompierre (el francés, como lo llamaban a sus espaldas, por su apellido, pues no tenía rastro de acento gabacho) era un asiduo de la biblioteca desde hacía poco más de un año. Siempre solicitaba libros sobre ocultismo, materia de la que debe ser muy aficionado. Hace ya casi tres semanas que no se le ve, cosa extraña, ya que solía venir cada martes por la tarde, puntual como un reloj.

Los investigadores pueden interrogar al encargado del servicio de préstamos. Con una tirada de **Crédito**, **Persuasión** o incluso **Intimidar** confiesa que don Antonio es todo un caballero, que le pidió poder consultar los libros en su casa, empeñando su palabra en que los devolvería en una semana, antes que nadie notara su falta. Y acompañó su petición con un fajo de billetes, como hacen los señores, por lo que el encargado no vio razón para no satisfacer su demanda. Aunque empezaba a estar preocupado, que han pasado ya dos semanas largas y los libros no han sido devueltos...

EN CARABANCHEL DE SUSO

A los investigadores solo les queda ir hasta el domicilio del moroso y recuperar los libros. Pueden hacerlo en coche propio (si lo tienen), en taxi o tomando el tren de cercanías.

Dos cosas abundan en Carabanchel de Suso: los militares y los garbanzos. Los primeros ocupan los grandes cuarteles que jalonan la zona, defendiendo el acceso a la capital. Los segundos, que son elemento indispensable para confeccionar el famoso cocido madrileño, son prácticamente el monocultivo de la zona. De los que viven en la comarca, la mitad son militares, y más de una cuarta parte labriegos, dedicándose el resto a las ocupaciones propias de cualquier localidad (tenderos, maestros, eclesiásticos, etc.).

Si los investigadores preguntan por la quinta del Jorguín a los militares, posiblemente no consigan más

que una negativa educada. Pero si lo hacen a los civiles, a los naturales del pueblo... les miran con cara extraña. Una tirada de **Psicología** revela una mezcla de curiosidad y miedo, aunque les dan las indicaciones correctas, por supuesto. Si los investigadores quieren conseguir más información tienen que pasarse por la taberna de don Antonio, e invitar a los parroquianos a un par de rondas de un vino áspero con tanto cuerpo que casi hay que masticarlo más que beberlo. Así se enteran que la quinta del Jorguín tiene fama de estar embrujada:

«Se dice que hace mucho tiempo, cuando aún no habíamos perdido las colonias de América ni nos habían invadido los franceses, vivía en esa mansión un poderoso brujo que tenía aterrorizada a toda la comarca con sus hechicerías y sus encantamientos, hasta que al final la Santa Inquisición lo mandó prender y quemar, como debe ser con los siervos de Satanás. Un vecino, (que malas lenguas decían que era el que lo había delatado) compró la casa muy barata, o se la regalaron por denunciar al brujo, qué sé yo. La cosa es que se hizo con la mansión para vivir en ella como un señor... y lo encontraron muerto a los pocos días, sin ninguna herida en el cuerpo, pero con una expresión de terror en la mirada. Más tarde otro valiente se atrevió a ocupar la casa, y tuvieron que llevárselo, completamente loco, a Leganés, al manicomio de Santa Isabel. Estuvo la casa mucho tiempo vacía, hasta que el francés la compró hace un par de años, casi regalada, la reformó a su gusto y se instaló con su familia. ¡Así les ha pasado lo que les ha pasado, que han muerto todos abrasados por un incendio, no hace ni diez días! El párroco de la iglesia de San Pedro fue a rociar la casa con agua bendita, ¡pero aunque la echase a cubos no pisaba yo el interior de esa casa ni loco!».

LA HEREDERA DE LA QUINTA DEL JORGUÍN

La quinta es un caserón del siglo XVIII, el cual, pese a que se le han hecho algunas reformas y arreglos, sigue en bastante mal estado. Tiene un amplio jardín que los años de descuido han convertido en una pequeña selva, con las malas hierbas amenazando con comerse el

caminito de grava que lleva hasta la puerta principal de la casa. El timbre no suena, así que los investigadores tendrán que dar voces y fuertes aldabonazos para hacerse notar y que les abran. Una tirada de **Descubrir** hace que se den cuenta de que desde una ventana del primer piso alguien les observa por un momento, antes de retirarse. Aún así, tendrán que esperar aún diez minutos antes de que finalmente les abran.

Si optan por dar la vuelta a la casa en busca de una puerta trasera o una ventana abierta se encuentran con una sorpresa. La parte de atrás de la casa (orientada al norte) tiene unas hermosas vistas al cementerio de San Isidro... y muestra huellas de un incendio reciente.

Al cabo de cierto rato, como ya se ha dicho, abre la puerta una muchacha de unos veintipocos años (es decir, aún una niña o casi, que la mayoría de edad para la mujer en España es a los 23 años). Lleva gafas redondas tras las que se adivinan unos enormes ojos verdes grisáceos, tiene el pelo castaño claro cortado corto y luce (aparte de un vestido de chica moderna) una mirada de clara desconfianza con algo de miedo (que será mucho mayor si los investigadores han sido impacientes y han derribado la puerta o se han colado por una ventana). Cuando los investigadores le preguntan sobre don Antonio Bassompierre, contesta secamente que murió hace ocho días y que está enterrado en el cementerio de San Isidro... aquí al lado, vamos.

Es de esperar que los investigadores le den las oportunas explicaciones (según como sea la situación el Guardián puede exigir una tirada de **Persuasión** para tranquilizarla. Una buena interpretación por parte de los jugadores también ayudaría, claro).

Si logran vencer la desconfianza inicial de la muchacha, esta se presenta como Beatriz Carbonell, sobrina (por parte de la esposa) de la familia y única heredera, al carecer de familiares vivos más directos. Llegó hace unos días procedente de Toledo para enterrar a sus tíos y hacerse cargo de la herencia, y se ha alojado en la casa. Se excusa por su desconfianza, pero es que desde que se instaló oye ruidos raros, y teme que sean ladrones que intentan expoliarla... o algo peor: que la casa esté maldita, como dicen las

Nota para el Guardián: Hay algo que Beatriz no dice. Al hacerse cargo de su herencia descubrió que su tío tenía una cantidad más que razonable de dinero en el banco, dinero que retiró casi todo en metálico unos quince días antes de su muerte. Hace dos días que Beatriz se ha instalado en la casa en busca del escondrijo donde pueda estar ese dinero, o aquello tan valioso que compró con él. Por las noches le parece haber oído ruidos y, en su paranoia, cree que pueden ser ladrones. De todos modos, tiene una pistola, y está dispuesta a usarla de considerarlo necesario.

gentes del pueblo. No ha visto ningún libro como los que buscan los investigadores, pero (si se han ganado su confianza) les deja entrar para que busquen lo que deseen. Pueden llevarse cualquier libro viejo que encuentren, a ella no le importa (siempre que los investigadores no hagan mucho hincapié en lo valiosos y raros que son esos libros, en cuyo caso se despertará su avaricia). Una tirada de **Psicología** revela que está bastante más asustada de lo que aparenta y que se sentiría aliviada con compañía en la casa.

Sobre el matrimonio Bassompierre

Si le preguntan a Beatriz sobre sus tíos, les explica que él era nacido en Francia, y que su familia tenía un título nobiliario, conde o marqués, o algo así, del que era heredero pero que lo cedió a su hermano a cambio de cierta cantidad de dinero. Se instaló en España en 1908, donde conoció a su mujer, Sara Carbonell (hermana del padre de Beatriz). Durante un tiempo residieron en Barcelona, donde Bassompierre tenía negocios. Allí nació su hija, Magdalena (que el padre llamaba Madeleine) hacia 1912. Con el estallido de la Gran Guerra sintió la obligación de ir a defender a su país natal, combatiendo en el frente de Flandes. Al volver en 1918 ya no era el mismo. Aunque sin heridas físicas (aparte de un par de cicatrices) sus heridas de espíritu eran importantes. Se volvió arisco, callado, de

humor sombrío. Rehuía la compañía, buscando la soledad. Forzó a su familia a trasladarse a este macabro caserón, demasiado cerca del cementerio para el gusto de nadie, y aquí vivieron hasta su trágica muerte.

EXPLORANDO LA CASA

La mansión cuenta con una planta baja, un primer piso y una buhardilla, así como una bodega en el sótano. Pese a que se han hecho reparaciones de urgencia, buena parte de la mansión muestra señales de dejadez y abandono, y está cerrada, ocupada solo por telarañas y ratones, con algunos muebles apolillados cubiertos con sábanas y toneladas de polvo. Beatriz ha registrado toda la casa, por lo que los investigadores encuentran sin muchas dificultades sus huellas en el polvo de las habitaciones cerradas. ¡Incluso ha hecho agujeros en las paredes, aquí y allá, dónde le parecía que sonaba a hueco! Por cierto, no hay luz eléctrica, por lo que los investigadores tienen que moverse con linternas.

Las salas en las que hacía vida la familia Bassompierre (y por las que pueden husmear los investigadores, aunque eso sí, bajo la supervisión de Beatriz, no sea que encuentren «su» tesoro) son:

En la planta baja:

1. Cocina. Es amplia pero algo fría, pues da a la parte norte. Destacan en ella la amplia mesa de roble y la cocina de las llamadas «económicas», de hierro con partes esmaltadas, que funciona, por supuesto, con carbón. Junto a ella se encuentran la despensa y la fresquera. Es evidente que Beatriz cocina y come aquí.

2. Salón. Aquí hacía vida en común la familia Bassompierre, y aquí se originó el incendio. En lugar de usar el enorme comedor, la familia comía y se reunía en este salón, más pequeño pero con una mesa en la que podían comer holgadamente los tres, y un par de butacas. La estancia también tenía chimenea. Ahora, por supuesto, todo está abrasado por el fuego que se propagó por varias estancias aledañas y por la fachada norte. Si los investigadores pasan una tirada de **Descubrir** se dan cuenta de que hay arañazos en la parte interior de la puerta, la que da al pasillo. Es evidente que

la puerta estaba cerrada con llave cuando tuvo lugar el incendio, y alguien quedó atrapado entre las llamas y la puerta. Una tirada de **Ciencia (Naturaleza o Química)** revela que el fuego fue demasiado virulento para no haber sido ayudado por un acelerante (gasolina o similar). Eso explicaría, también que no ardiera toda la casa, sino solo la parte norte, quedando la fachada sur razonablemente intacta.

En el primer piso:

3. Dormitorio de Sara Cortés. El matrimonio dormía separado. Incluso ocupaban partes de la casa diferentes: Sara y la niña estaban en dos habitaciones que daban a la fachada sur, mientras don Antonio Bassompierre lo hacía en una habitación de la fachada norte... con unas amplias vistas al cementerio de San Isidro. En el dormitorio de Sara no hay nada especial: una cama, una silla, un armario y un tocador, así como una jofaina y una palangana para lavarse por las mañanas. Hay un par de fotos con sus respectivos marcos. En una de ellas se ve el matrimonio el día de su boda, ambos jóvenes y felices. En la otra se ve la familia al completo: Antonio Bassompierre está de pie, vestido con el uniforme del ejército francés, su mujer Sara está sentada teniendo sobre su falda una niña de corta edad (no más de cuatro o cinco años) y su expresión es seria, casi triste. (Esto puede dar pie a que Beatriz explique que su tío fue a la Gran Guerra, si no le habían preguntado antes). Los investigadores encuentran también un bordado a medio terminar. Representa unas rosas rojas. Este dormitorio es el que ocupa actualmente Beatriz, y no es una mujer muy ordenada: la cama está sin hacer y hay ropa suya tirada aquí y allá. Su maleta, abierta, está a un lado de la cama.

4. Dormitorio de Magdalena (Madeleine). Consta de una cama, una silla, un armario y un escritorio. La niña, de doce años, ya se consideraba casi mujer (recordemos que la mayoría de edad está en la época en 23 años, pero la edad para practicar legalmente sexo consentido se sitúa en solo 13 años), y la habitación refleja este hecho. Hay un par de muñecas de porcelana (de esas tan inquietantes, que parece que te están mirando, de ojos grandes y boca pequeña) a modo de

adorno en la cama y el escritorio, sin señales de haber sido usadas para jugar, al menos recientemente. Si los investigadores registran dicho escritorio encuentran varios libros: un ejemplar de la novela *La regenta*, de Leopoldo Alas «Clarín»; otro de *Anna Karenina*, de León Tolstoi y otro (en francés) de *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert. Es evidente que la muchacha siente pasión por las novelas románticas con finales trágicos. Una tirada de **Psicología** revela que una muchacha que está entrando en la pubertad y tenga estos gustos literarios probablemente lleva un diario... y así es. Una tirada de **Descubrir** con nivel de dificultad Difícil, permite encontrarlo escondido en el fondo de uno de los cajones de la ropa.

Se necesitan cuatro horas de lectura para leerlo entero, aunque se puede leer la primera y última página en un momento, claro.

Empieza así: «Querido diario, hoy es nuestro primer día en la nueva casa. Es oscura y deprimente, y no me gusta, pero papá insiste en que seremos felices aquí. Mamá me dice que tenga paciencia, pues ha vuelto muy enfermo de la guerra. Espero que pronto se ponga bien y podamos volver a Barcelona, con mis amigas».

Y la última entrada dice así: «Papá quiere hablar con mamá y conmigo en el salón. Hace casi una semana que no le vemos, se pasa el día encerrado en su despacho, come y duerme allí. Los duendes me dicen que no vaya, pero los duendes siempre tienen miedo. Yo también le tengo miedo a papá, pero mamá dice que es buena señal que quiera hablar: a ver si hay suerte y por fin entra en razón».

Si un investigador dedica cuatro horas a leer tranquilamente todo el diario no puede hacer nada más, por supuesto. Si no es interrumpido, se entera así que el diario abarca un periodo de tiempo comprendido entre febrero de 1919 y marzo de 1921 (justo el día en que murió toda la familia, hace nueve días). En él habla de su soledad en esa casa vieja y desvencijada, sus fantasías románticas con los guapos oficiales de uniforme que tanto abundan en Carabanchel, del creciente miedo que le causa su padre, cada día más retraído en sí mismo, de que ha sorprendido a su madre llorando más de una vez y de que no le gusta la comida que les

hace la criada (que además, huele mal, porque no se lava). El diario dedica muchos párrafos a su relación con «los duendes». Al principio creyó que eran simples ratones, pero luego se dio cuenta de que tenían rostro humano y eran capaces de hablar. Aunque muy asustadizos, con paciencia se ganó su confianza a base de irles dejando comida. Son muy graciosos y le hacen mucha compañía, pero le tienen miedo a todo, así que no ha revelado su presencia a nadie. Ni a su madre, ni a Jerónima, ni mucho menos a su padre.

5. Dormitorio de don Antoine Bassompierre. Situado en la parte norte de la casa, está ennegrecido por el humo que estropeó toda la fachada y entró por la ventana. Aunque el fuego no llegó allí, sí debilitó las estructuras del piso inferior, por lo que una parte del suelo se ha hundido, llevándose la cama y otros muebles si los había. Al fondo del cuarto queda un armario. Beatriz ha desmontado una puerta para usarla de puente improvisado y poder registrar a su placer el mueble, cosa que sin duda sorprenderá a los investigadores y puede hacerles sospechar que no ha sido totalmente sincera con ellos. Aunque los investigadores quieran registrar el armario a su vez, no encuentran nada destacable. ¡Cuidado con no pasar más de uno a la vez por la puerta que hace de puente! Podría romperse y precipitar a los que están encima a una caída de cinco metros, a los cascotes del piso inferior.

6. Despacho. Situado junto al dormitorio, no ha perdido parte del suelo como este. La puerta tiene un grueso pestillo, lo que permitía a Antoine aislarse durante horas del resto de su familia con la seguridad de que no sería molestado. Beatriz se ha vuelto loca registrando esta habitación y, en su frustración, ha ido tirando papeles y libros al suelo, que está literalmente sembrado de ellos. El despacho consta de un escritorio, una cómoda butaca, un mueble bar con copas y varias botellas de licor (*cognac* Napoleón, calvados Cour de Lion y *curaçao* Triple-sec) y una estantería con libros, la mayor parte de los cuales están en el suelo arrojados de cualquier manera. Si los investigadores se molestan en examinar los libros y los papeles que hay esparcidos por el suelo deben hacer una tirada de **Buscar libros**, que les lleva cuatro horas (tiempo divisible según el

número de investigadores que estén investigando: dos trabajando juntos les llevará dos horas; tres, una hora y media; y cuatro, una hora).

Con todo, será tiempo perdido... o casi: los libros son de derecho mercantil francés y español, y están llenos de polvo, como si hubieran sido poco o nada utilizados los últimos años. También están los diecisiete volúmenes de la enciclopedia Espasa (los que se editaron entre 1908 y 1913), igualmente con una gruesa capa de polvo. Respecto a los papeles, se trata principalmente de correspondencia con diferentes libreros de Francia, España e Inglaterra para conseguir volúmenes raros, todos ellos versados sobre la magia y la brujería. También hay facturas y recibos de los gastos generales de la casa, y cartas (sin ni siquiera abrir) de familiares de Francia y España. Una tirada de **Descubrir** con nivel Difícil (que tendrá un dado de bonificación si los investigadores rebuscaron entre los libros y papeles en el suelo) permite darse cuenta de que hay unas marcas extrañas en el piso. Como rozaduras de una puerta muy pesada, en un extremo de la estantería. Una nueva tirada de **Descubrir** (imposible de realizar si no se ha hecho con éxito la anterior) hace que los investigadores descubran un mecanismo en la madera de la estantería que hace que esta se abra como una puerta, revelando una sala secreta.

7. Sala secreta. Este era el verdadero despacho de Antoine Bassompierre. La estancia apesta, tanto por los restos de comida podridos que Bassompierre se hacía traer, como por la bacinilla que hay en un rincón, con orina y heces. Al parecer, en sus últimos días Bassompierre no salía de esta habitación. Absolutamente para nada. Tampoco ayuda a mejorar el ambiente que la habitación carezca de ventanas.

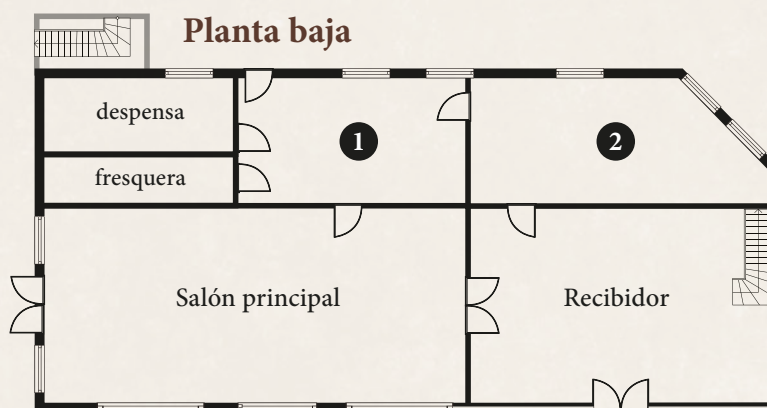
En esta sala secreta los investigadores encuentran: una mesa, una silla, papeles escritos por su puño y letra (con una grafía absolutamente apresurada, por cierto) y montones de libros, los que buscan los investigadores y otros igualmente raros: *Liber Ivonis*, *Liber Razielis*, *Grimorium Honorii Magni* (en latín); *Libro de la magia sagrada de Abra-Melin el Mago*, *Ciprianillo* (en castellano medieval); *La poule noire*, *Le grand Albert*, *Clavicula salomonis* (en francés arcaico).

QUINTA DEL JORGUÍN

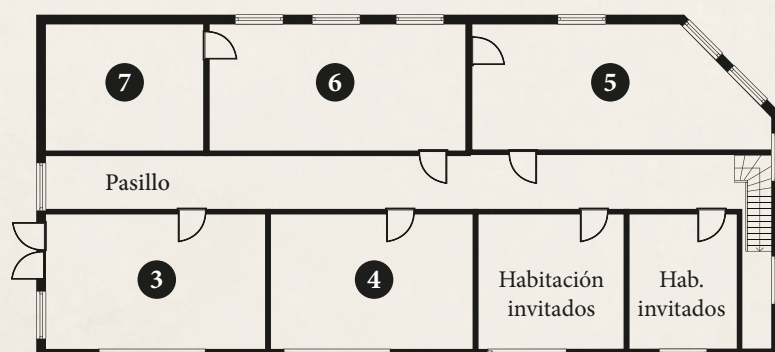


 Puerta
 Ventana

Cementerio +



Piso superior



Sótano

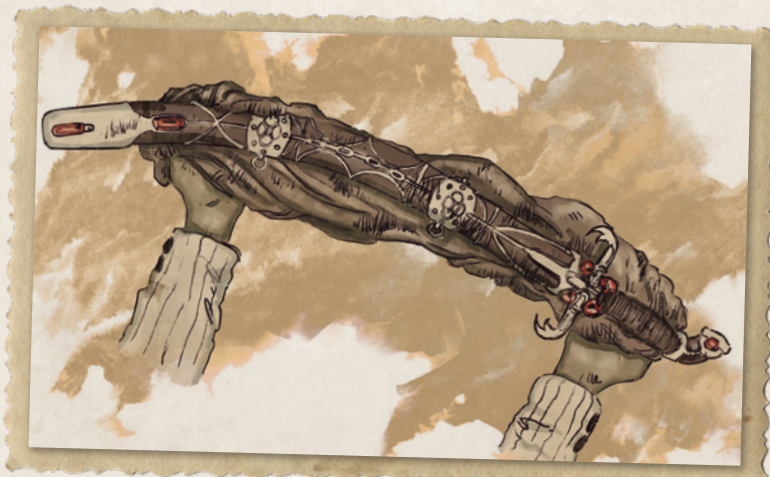


También hay un quinqué de aceite (en concreto, un modelo lámpara de Carcel que funciona con un mecanismo de relojería para regular el suministro de aire y aceite). Hay en la estancia (sin ventanas, recordémoslo) una garrafa (mediada) de aceite de colza de unos 5 litros de capacidad para ir renovando el depósito de la lámpara.

Los investigadores también encuentran, sin necesidad de tirada, un objeto de cosa de un metro de largo, envuelto en un paño engrasado. Al desenvolverlo descubren que es una O muy afilada, con su empuñadura

adornada con rubíes rojos como la sangre. Ni que decir tiene que Beatriz la reclama en el acto como suya, al intuir que puede ser muy valiosa.

Si dedican cuatro horas a leer los papeles de Antoine (y pasan una tirada de **Otras lenguas (Francés)**, pues están escritos en dicho idioma) llegan a la conclusión que Bassompierre volvió muy afectado de las trincheras de Francia... por no decir que volvió loco de atar: al parecer allí se había encontrado con unos seres que definía «superiores, de belleza exquisita y proporciones deliciosamente armónicas». Es dudo-



so su buen gusto cuando más adelante describía sus cuerpos como «la perfecta simbiosis entre el perro y el hombre», valoraba sus fuertes colmillos «muy útiles para desgarrar los cadáveres, que son su principal alimento». Afirma que la mención más antigua de estas «hermosas» criaturas es en el libro *Las mil y una noches* (escrito hacia el año 850, aunque los cuentos que recopila son muy anteriores). En él se les llama *gul shaytaan* (en plural, *ghilan*). Desde que regresó de la guerra ha estudiado tratando de comunicarse con estos seres, pues ansía convertirse en uno de ellos. Para ello ha empeñado su «inútil fortuna» en adquirir un objeto mágico: la cimitarra de Yildirim, también llamada «el rasgador del velo», pues es capaz de abrir un camino entre nuestro mundo y el mundo de los sueños que es, a su vez, la antesala con el mundo de los muertos. Al parecer, hay una madriguera de estos seres en el cercano cementerio de San Isidro, y ya ha contactado con ellos. Hay una frase que se repite, una y otra vez, en las cuartillas: «*Je dois protéger ma famille*» («Tengo que proteger a mi familia»). Una tirada de **Idea** (si se han leído las cuartillas en francés) revela que no se refiere a su mujer y a su hija... sino a estas criaturas.

8. Buhardilla. En el piso superior hay una pequeña habitación donde vivía, al parecer, la criada de la casa. Si le preguntan a Beatriz sobre ella, les dice que se llamaba Jerónima, o algo así, y que era una vieja muy sucia y malencarada, que no le dio nada de buena espina, así que la echó inmediatamente.

La criada se ha llevado sus cosas, pero con las prisas se ha dejado algo: si los investigadores pasan una tirada de **Descubrir** pueden encontrar, debajo de la cama, un extraño símbolo pintado con algo marrón... que resulta ser sangre reseca. Es un pentáculo (estrella de cinco puntas). Una tirada de **Ocultismo** revela que, por la forma en la que está colocado, es un talismán de expulsión y protección... no de invocación. En el centro del pentáculo hay una pequeña talla de azabache que representa una higa (un puño cerrado con el pulgar asomando entre los dedos índice y corazón), que también es un amuleto de protección contra el mal.

Sótano:

9. Bodega. En el sótano está la antigua bodega, que ahora, en lugar de guardar botellas y barriles, guarda los muebles viejos (y muchos de ellos rotos), que estaban en las habitaciones remozadas para alojar a la familia Bassompierre, lo que no deja de ser raro, pues lo normal con esta basura hubiera sido quemada. Si los investigadores aún no han tenido un primer encuentro con los «duendes» de la casa, este tiene lugar aquí, ya que su madriguera principal está justo al lado...

10. El laboratorio secreto del alquimista. En un rincón, tras los muebles y trastos amontonados, hay una puerta de madera disimulada como si fuera parte de la pared de ladrillos. En la penumbra de la bodega, (pese a que los investigadores bajen con candiles) les cuesta una tirada de **Descubrir** con nivel de dificultad Difícil, descubrirla. De todos modos, si el Guardián hizo que se encontrasen con uno o varios duendes en la bodega, los investigadores pueden fijarse en que se escabullen en esta dirección, cruzando la «pared» (es decir, la madera de la puerta) a través de un agujero. Si se apartan los trastos y se accede a la habitación secreta se encuentran con el que fuera el laboratorio secreto de Leandro de Urdax, alquimista al que la Inquisición quemó por brujo en 1727, al descubrir que pagaba por que le trajeran cadáveres del cementerio cercano para su estudio y sus experimentos. Con todo, su laboratorio secreto nunca fue

descubierto... ni la pareja de homúnculos que había creado (ver más adelante «Sobre los duendes de la mansión»). Libres de su creador, los dos homúnculos empezaron a procrear, y hoy en día la habitación se ha convertido en una gran madriguera de estos seres.

En el viejo laboratorio los investigadores se encuentran con tres mesas apolilladas (una de las cuales se ha derrumbado) repletas de matraces de cristal y otros elementos de laboratorio.

Hay diversas sustancias en una estantería, catalogadas en tarros de loza: acónito, beleño negro, azumbre, azufre, sales de Prusia, calamina, azogue, aceite filosofal (aceite de oliva mezclado con cal viva, no se me emocionen), azarfe, agua regia. Todas estas sustancias se han estropeado con los años, así que actualmente solo quedan residuos de ellas.

Hay también un par de cántaros grandes de cristal, con capacidad de unos quince litros, en los que flotan en un líquido amarillento lo que parecen fetos humanos. También están las notas de laboratorio de Jerónimo de Urdax, en las que iba anotando sus estudios para darle una inteligencia humana (o casi) a los animales, y su éxito con los simples ratones de campo.

Y luego, está su creación, claro. Hay varios centenares de «duendes» viviendo en la sala que, por supuesto, se desperdigan soltando chillidos y metiéndose en mil y un escondrijos.

Sobre los duendes de la mansión

Tienen el tamaño de ratones de campo comunes, de unos 10 centímetros de longitud (más otros diez de cola). Sus ojos ven perfectamente en la oscuridad. Hasta aquí, ratones normales. Pero en el rostro tienen rasgos vagamente humanos. Son capaces de hablar, aunque con voz muy aguda y con frases cortas (para representar esto el Guardián lanzará 1D6+2 cada vez que vaya a hablar uno de estos seres, teniendo que decir lo que sea con un número de palabras igual o inferior al resultado... y que no se le olvide la voz de falsete). Hablan siempre en plural, ya que no se distinguen como individuo. Como los ratones, son terriblemente asustadizos, y tratarán siempre de huir ante cualquier peligro potencial. También son, por otro

lado, muy curiosos. Su frase típica es «nos matan, nos matan» y a la gente grande suelen llamarla «asesinos». Si los investigadores se ganan su confianza (a base de paciencia, o capturando a uno y razonando con él) pueden enterarse de lo que pasó realmente en la casa. Los «duendes» pueden aparecer, a juicio del Guardián, un poco por cualquier sitio de la casa, así que puede pedir cada cierto tiempo tiradas de **Escuchar** para que oigan ruiditos y voces agudas, muy quedas, y tiradas de **Descubrir** para ver ratones... con rostro humano, lo que les hará, por supuesto, tener que hacer una tirada de **Cordura** 0/1D2.

Beatriz, al ver uno de estos bichos, lanza un chillido y cae desvanecida por un síncope en el acto.

LA VIEJA CRIADA

Puede que alguno de los investigadores se interese por la criada de los Bassompierre, Jerónima. Si preguntan por ella en el pueblo les dicen que fue la única que accedió a ir a servir a esa casa maldita, y lo hizo por pura desesperación, pues no encontraba trabajo en ninguna parte por ser gitana por un lado y por haberse enamorado de una persona «normal» (dicen esto textualmente). Por otra parte, muy buen cristiano no debería ser, el hombre, pues no se casó con ella por la iglesia, como debería ser. Se llamaba Benito Marchena y tenía un trozo de tierra propio, donde cultivaba (cómo no) garbanzos, así como un huerto para su consumo personal. Ahí vivió amancebado con su gitana durante más de treinta años, hasta que cogió un enfriamiento y se murió, el pobre. Como ella no estaba casada la echaron, que se quedó con todo el heredero legal, que era el hermano de Benito, todo y que estaban peleados y no se hablaban desde hacía muchos años. La tal Jerónima «la gitana» malvivió como pudo hasta que llegaron «los gabachos esos» y pidieron criada. Y ahí ha vivido durante los últimos años. Cuando se desató el incendio ella estaba en el pueblo, comprando comida para la casa, pero de todos modos la guardia civil se la llevó presa para interrogarla. Por lo que dicen está loca, que cuando la autoridad acabó con ella vinieron a buscarla los del manicomio de Santa Isabel, en la vecina localidad de

EL PASO DEL TIEMPO

El Guardián haría bien en llevar un cálculo del tiempo. Los investigadores tardarán una hora en desplazarse desde Madrid hasta la quinta del Jorguín (contando no solo el desplazamiento en tren o coche sino también el preguntar por ella a los vecinos y quizá recabar alguna información). Registrar cada habitación les llevará una media hora por tirada que quieran hacer (en el supuesto de que si hacen tirada es que se entretienen investigando con detenimiento). Anochece alrededor de las 18:30, y lo ideal sería que la oscuridad les sorprendiera en la casa, ya que eso precipitaría el desenlace.

Leganés. «*Y ahí debe estar, y estará hasta que se pudra o se la lleve el demonio, lo que pase antes...*».

Los investigadores pueden solicitar ver a la pobre mujer en el manicomio. Para ello tienen que acreditar ser médicos o pasar una tirada de **Crédito, Charlatanería o Persuasión**.

Jerónima es una mujer de unos cincuenta y muchos, muy avejentada por el trabajo duro y las desgracias. Tiene el pelo blanco, cortado muy corto (costumbre habitual en los manicomios para evitar la proliferación de los piojos), la nariz rota y le faltan casi todos los dientes. Una tirada de **Primeros auxilios** revela que lo de la nariz ha sido algo reciente. Conociendo los usos y costumbres que la autoridad tiene para con los menos favorecidos, es evidente que la mujer ha recibido más de una paliza en el cuartelillo.

Entre la medicación que le dan y los sinsabores sufridos recientemente, la mujer apenas sabe decir incoherencias susurradas entre sus dientes rotos. Será necesaria una tirada de **Psicoanálisis** para tranquilizarla lo suficiente (si ningún investigador posee tal habilidad el Guardián puede pedir dos tiradas: una de **Psicología** y otra de **Persuasión**, teniendo que tener éxito en ambas, por supuesto).

Jerónima habla de que la casa estaba llena de duendes maléficos, que la tenían toda hechizada y trata-

ban de volverla loca. Intentó matarlos con veneno o a escobazos, pero eran muy listos y rápidos. Sobre «el señor» poco a poco lo fueron convirtiendo en un demonio. Seguramente él fue el que, sacando fuego por los ojos y la boca, mató a su esposa y a la dulce niña Magdalena, que ella quería como si fuera la hija que nunca tuvo. Que ya lo decía su Benito: «*El día en que me des un hijo varón para que me ayude en el campo, me caso contigo. Si Dios no te lo quiere dar, es que el cura tiene razón y no aprueba nuestra unión*». Y ella no le supo dar, ni hijos, ni siquiera hijas...

EL INFORME FORENSE Y LA INVESTIGACIÓN

A no ser que alguno de los investigadores sea (o haya sido) inspector de policía, o tenga buenos contactos en el cuerpo, es dudoso que el grupo acceda a esta información, pero bueno, nunca se sabe. La inventiva de los jugadores de rol no es cosa baladí.

El forense dictaminó en su informe muerte por asfixia en el incendio. Pero la secretaria de la morgue (una mujer gordita y vivaracha que, a base de observar y aprender, sabe mucho más que muchos médicos) no está de acuerdo. Si los investigadores le dan conversación (con una buena interpretación o con una tirada de **Charlatanería o Persuasión**) les confiesa que los tres cuerpos ya estaban muertos en el momento del incendio. La mujer y la niña presentaban fracturas en la cabeza, que seguramente fueron la causa de la muerte. Respecto al cadáver del marido, es más sospechoso. La grasa de un cadáver reciente suele derretirse en un incendio, es lo normal. Pero en el caso del cadáver del marido no fue así. Sin duda el cuerpo ya estaba muerto desde hacía varias semanas.

Por lo que respecta a la investigación policial, el caso está cerrado como «muertes accidentales», aunque el inspector Ramírez, que llevó el caso, tampoco esté muy de acuerdo. Está convencido de que fue un asesinato, ya que ningún incendio accidental requiere el uso de gasolina. El inspector se empecinó en acusar a la criada, Jerónima, y la estuvo «interrogando» (es decir, dándole palizas) durante tres días, pero solo

CIMITARRA DE YILDIRIM, «EL RASGADOR DEL VELO». OBJETO MÁGICO

Kagan Yildirim fue un poderoso hechicero de la Capadocia, que con este objeto mágico era capaz de invocar en el mundo de la vigilia (el nuestro) criaturas del mundo de los sueños. El que quiera utilizarla ha de pronunciar cierta invocación y (en términos de juego) pasar una tirada de **POD**, gastando 2D6 Puntos de Magia. Si tiene éxito logrará «rasgar el velo» entre nuestro mundo y el de los sueños, provocando que criaturas de esa realidad (arañas de Leng, bestias lunares, descarnados nocturnos, gast, gugs, santaks) se cuelen por ella atacando nuestro mundo.

decía locuras, así que ha terminado en el manicomio, donde debe estar. Pero Ramírez está seguro de que fue ella, loca o cuerda, la que los mató. Una tirada de **Psicología** revela que el inspector, además de racista, es muy testarudo: a la que se le mete una idea en la cabeza sobre la resolución del caso trata de que todas las pistas encajen en ella, ignorando las que no. Lo cual no desagrade a sus superiores, pues tiene un alto índice de casos resueltos.

¿QUÉ SUCEDIÓ EN LA CASA?

A estas alturas el lector posiblemente haya deducido que Antoine Bassompierre asesinó a su mujer y su hija (a martillazos en la cabeza, por si gustan de los detalles escabrosos) quemando luego los cuerpos junto a un cadáver que le proporcionaron su nueva «familia», la comunidad de gules del cementerio. Planeaba coger los libros y la cimitarra más adelante, cuando la casa estuviera vacía, pero la llegada de Beatriz frustró sus planes. Así que planea, esta noche, secuestrarla (para convertirla en gul también, o como futura comida cuando «madure» (es decir, se pudra) y desvalijar la casa). Y entonces llegan los investigadores, claro.

La llegada de la noche... y de Antoine Bassompierre

Al caer la noche, media docena de gules guiados por Antoine, cuya transformación está muy avanzada, se cuelan en la casa tratando de llegar hasta la sala secreta donde están los libros y la cimitarra. En caso de que los investigadores se lo pongan difícil, Bassompierre trata de pactar con ellos, afirmando que si le entregan los libros y la cimitarra les dejará marchar (lo cual, por cierto, es completamente falso).

POSIBLES FINALES

Nada impide a los investigadores irse de la casa... mientras siga siendo de día. Cuando se ponga el sol aparecen los gules, y tratan de capturar (o asesinar) a todos los que sepan o puedan sospechar de la existencia de su madriguera en el cementerio. Más que nada, para proteger a su hogar y a sus crías. En caso que no lo consigan y sobreviva algún testigo (aunque esté loco de atar) abandonarán sus madrigueras precipitadamente.

Si los investigadores se quedan, lo más cuerdo sería que se atrincherasen en una habitación para resistir el ataque de los gules, pero bueno, siempre pueden tratar de escapar... Si logran llegar hasta uno de los cuarteles de la zona pueden obtener protección por parte de los militares (suponiendo que un oficial de guardia demasiado nervioso no ordene cerrar las puertas y disparar contra todo lo que se mueva, tanto bichos como investigadores).

Si los gules consiguen la cimitarra y ven que alguno de los investigadores se les escapa la usan para provocar una invasión de criaturas de los sueños en nuestra realidad, con lo que la partida bien puede terminar con los soldados atrincherados tras los muros de sus respectivos cuarteles disparando contra las criaturas (y posiblemente ayudados por los investigadores).



DRAMATIS PERSONAE

JERÓNIMA «LA GITANA»

FUE 40	CON 65	INT 60	DES 50	TAM 70
POD 60	APA 45	EDU 40	COR 10	PV 7

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 5

Combatir (pelea) 45% (22/9), daño 1D3 + Bonificador al daño

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Descubrir 45% (22/9), Intimidar 60% (30/12), Ocultismo 60% (30/12), Primeros auxilios 70% (35/14)



◀ BEATRIZ CARBONELL

FUE 50	CON 65	INT 70	DES 75	TAM 45
POD 60	APA 70	EDU 75	COR 60	PV 11

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Armas de fuego (Pistola Star 1920, 2 disparos por asalto, 7 cartuchos) 40% (20/8), daño 1D10

Combatir (pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 37% (18/7)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Descubrir 45% (22/9), Otras lenguas (inglés) 60% (30/12), Persuasión 45% (27/9), Primeros auxilios 50% (25/10), Psicología 30% (15/6)

HOMÚNCULOS

FUE 10	CON 35	INT 45	DES 100	TAM 5
POD 25	PV 4			

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Combatir (mordisco) 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 75% (37/7)

Armadura: Ninguna

Habilidades: Sigilo 65% (32/13)

Pérdida de Cordura: 0/1D6



ANTOINE BASSOMPIERRE (TRANSFORMADO EN GUL)

FUE 75	CON 75	INT 60	DES 50	TAM 70
POD 60	APA 35	EDU 75	PV 15	

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Puntos de Magia: 12

Movimiento: 8

Combatir (pelea) 30% (15/6), daño 1D3. Las heridas se pueden infectar si no se tratan (veneno POT 15)

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: 1 piel correosa

Habilidades: Crédito 60% (30/12), Ocultismo 75%, Lengua propia (francés) 80% (40/16), Otras lenguas (latín) 40% (20/8), Buscar libros 70% (35/14), Descubrir 60% (30/12), Seguir rastros 50% (25/10)

Pérdida de Cordura: 1/1D6

GUL

FUE 90	CON 75	INT 50	DES 75	TAM 60
POD 45	PV 14			

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 3

Ataques de combate: Como cualquier humanoide utilizan el repertorio habitual de ataques sin armas, garras sucias y afiladas como cuchillas.

Morder y retener: abraza a su víctima y no la suelta (tirada enfrentada FUE), daño 1D4 x asalto.

Combatir (garras, mordisco) 35% (17/7), daño 1D6+1 + Bonificador al daño. Las heridas si no se tratan se pueden infectar (veneno POT 15)

Esquivar 37% (18/7)

Armadura: Las armas de fuego causan la mitad del daño.

Habilidades: Descubrir 50% (25/10), Escuchar 70% (35/14), Saltar 75% (37/15), Sigilo 70% (35/14), Trepar 85% (42/17)

Pérdida de Cordura: 0/1D6



MARCADOS A FUEGO

INTRODUCCIÓN

La historia de Joan Gabarra y Jean-Pierre Brochant

Joan Gabarra inició su carrera de charlatán y estafador al acabar sus estudios de abogacía, cuando tuvo que enfrentarse a la tediosa rutina de su trabajo como pasante en un pequeño despacho de abogados en el extrarradio de la ciudad condal. Asqueado de la poca proyección que le ofrecía su oficio, y con la soberbia de creerse más listo que el ciudadano medio de a pie, dejó su trabajo para empezar a ganarse la vida como maleante a través de pequeñas estafas y triquiñuelas que le empezaron a reportar pingües beneficios a costa de poco esfuerzo y sudor.

Su carisma y formación académica le permitieron crear una fachada de personaje respetable al que sus incautas víctimas, normalmente sin educación y provenientes de estratos medios o bajos de la sociedad, le depositaban toda su confianza.

Los años fueron pasando y una mala jugada en la ciudad de Girona (donde un intento de estafa multitudinaria acabó desastrosamente mal) le obligó a huir a Francia para no acabar en manos de la Justicia o, peor aún, a manos de sus víctimas. Tenía 26 años.

Una vez establecido en el país vecino, y habiendo aprendido la lección, Joan Gabarra se propuso no cometer el mismo error dos veces y empezó a diseñar, esta vez concienzudamente, el plan maestro que le debería reportar el botín necesario para vivir de rentas el resto de su vida.

Su plan empezó a fraguarse alrededor del movimiento espiritista que se estaba viviendo en la Francia e Inglaterra de finales del s. XIX, a raíz de las obras de personalidades de la materia como Allan Kardec (autor de *El libro de los médiums*), y que habían llegado a entusias-

SOBRE TIRADAS Y POSIBILIDADES

El Guardián notará que, a lo largo del texto, prácticamente no hacemos referencia alguna a tiradas. No es un error, es algo premeditado. Las pruebas de juego (y seguramente tu propia experiencia como jugador y Guardián) demostraron que los jugadores pueden utilizar diferentes habilidades o cursos de acción para conseguir una pista o resolver un encuentro. Nosotros no queremos limitar el abanico de posibilidades que la inventiva de un jugador puede proporcionar en el momento de llevar a cabo una acción indicando la habilidad que puede entrar en juego. Es por ello que nos limitamos a describir una escena para que, a partir de ahí, los jugadores se sientan libres sobre como acometerla. La lógica y las reglas de *La llamada de Cthulhu* te ayudarán a decidir qué habilidad o tirada realizar en cada momento.

mar a figuras tan relevantes de la época como Víctor Hugo o Arthur Conan Doyle. Gabarra detectó que las clases altas, incluyendo la aristocracia, eran fervientes admiradores de esta nueva ciencia, llegando incluso a actuar como mecenas de famosos médiums.

Y mecenazgo significaba dinero

Gabarra decidió convertir la videncia en su campo de falso trabajo, empapándose tanto de su doctrina como de las técnicas con la que los médiums llevaban a cabo sus sesiones de espiritismo. No hace falta decir que nunca creyó en el espiritismo, viendo simplemente en esta práctica



una nueva y refinada modalidad de esta-
fa de la que otros ya se estaban lucrando.

Una vez adquirido el conocimiento
necesario en la materia espiritista, Joan
acudió a clases de teatro para aprender
las herramientas interpretativas neces-
arias con las que dotar de vida a la nue-
va personalidad que estaba creando, así
como ciertos trucos de la profesión de
tramoyista que vio bien incorporar a sus
nuevas habilidades.

Una vez se sintió preparado, Joan vol-
vió a Barcelona bajo su nueva identidad:
Jean-Pierre Brochant, místico y canaliza-
dor de espíritus. Era el mes de febrero de
1902. (Nota: A partir de este momento, y
para comodidad del Guardián, nos refe-
riremos al personaje de Joan utilizando
su seudónimo de Jean-Pierre, nombre al
que están ligadas numerosas pistas de esta
aventura).

Lo primero que hizo Jean-Pierre fue alquilar un
piso en la zona alta de la ciudad (en el barrio de Sarrià
concretamente), con los ahorros que le quedaban de
sus antiguas fechorías, y que modificó con paredes y
paneles falsos que le ayudarían en sus peculiares se-
siones de espiritismo. También visitó varias librerías
de viejo donde se hizo con antiguas ediciones de li-
bros de ocultismo, de contenido vacío pero muy vis-
tosos, que utilizó como elementos de atrezzo.

Una vez inaugurado su estudio de espiritismo, su
nuevo disfraz le abrió las puertas a una clientela ávi-
da de nuevas experiencias, sobre todo entre las clases
acomodadas de la ciudad, siempre en busca de las úl-
timas tendencias provenientes de otros países. Sus ex-
clusivas sesiones de espiritismo, falsas como un duro
sevillano y solo aptas para bolsillos boyantes, consi-
guieron darle cierta notoriedad y renombre.

Sus sesiones llamaron especialmente la atención de
un grupo de seis jóvenes universitarios que vieron en
ellas un nuevo divertimento con el que romper la mo-
notonía de su vida estudiantil. Siendo todos ellos hijos
de familias adineradas pudieron costearse las tarifas



del insigne médium sin problemas. Sus repetidas vi-
sitas provocaron que se entablara cierta amistad entre
ambas partes, sobre todo propiciada por el interés del
propio místico en la única fémina del grupo, la joven
Clara Tintoré, de la cual se había quedado prendado.

Y fueron precisamente las ganas de impresionar
a Clara lo que llevo a Jean-Pierre a desencadenar, de
forma involuntaria, el horror que acabaría por marcar
sus vidas.

En una velada informal que el grupo organizó en
un café del centro de la ciudad, Bernat Boada, el joven
que mostraba un interés más sincero y apasionado
hacia las artes que el médium ostentaba, apareció con
un libro que entregó a Jean-Pierre para que lo exami-
nara. Según relató Bernat, el libro había sido requisado
a una pequeña secta de adoradores del demonio
que fue desmantelada por la Santa Inquisición duran-
te los años de mayor apogeo de dicha institución. El
libro acabó en manos de un antepasado de Bernat,
que ostentaba algún tipo de cargo religioso en la ciu-
dad de Toledo, pasando a formar parte del legado de
la familia.

Escrito en castellano antiguo, el libro describía los ritos que la secta profesaba en su adoración a un blasfemo dios, una entidad demoníaca que describían como un «fuego viviente». El libro incluso parecía contener un complicado ritual con el cual se aseguraba que se podía invocar al demonio de fuego. Bernat propuso a Jean-Pierre que, como experto en la materia, llevara a cabo dicho ritual. La idea causó furor entre los allí presentes, y Jean-Pierre pensó que sería una ocasión perfecta para dar un golpe de efecto con el que catapultar su carrera y, de paso, acabar de encandilar a su amada Clara. No hace falta decir que la incredulidad de Jean-Pierre hacia el contenido del libro era total. «Paparruchadas», pensó él.

En un alarde de profesionalidad, Jean-Pierre aceptó el reto y propuso a sus amigos realizar el ritual en su estudio durante la noche de San Juan, festividad en la que el fuego es el elemento protagonista. Todos se mostraron de acuerdo y, en las semanas precedentes, Jean-Pierre acabó de diseñar la que sería su representación más importante hasta la fecha.

Para dotar a la escena de mayor realismo, no solo acabó por memorizar al detalle la invocación que aparecía en el libro, sino que también siguió todas las indicaciones sobre el ritual que en él se especificaban: con un hierro al rojo grabó extraños signos en las paredes y en el suelo del salón principal, confeccionó unas máscaras de tela de color naranja que los presentes tendrían que ponerse durante el ritual y adquirió ciertas hierbas y componentes químicos de botica que también parecían ser necesarios. Paralelamente, también preparó un par de efectos especiales de cosecha propia con los que dotar a la gran noche de un final de altura.

Lo que no se esperaba Jean-Pierre era que su meticulosidad en la preparación del ritual acabaría garantizando su éxito, haciendo que Tulzscha, la verdadera entidad primigenia que se escondía tras las descripciones del «fuego viviente» del libro, acabase por llegar a nuestro mundo para horror de los participantes en la ceremonia.

Los primeros indicios de que algo fuera de lo común estaba pasando fue cuando unas pequeñas luces,

que recordaban a extraños fuegos fatuos, empezaron a aparecer por el salón. El mago no podía dar crédito a lo que estaba pasando, mientras que el resto de los participantes empezaron a caer en un entusiasta estado de excitación al percatarse de que estaban presenciando un momento único.

La excitación se transformó en horror cuando estos fuegos fatuos (en realidad un grupo de sirvientes de fuego que estaban anunciando la llegada de su señor) empezaron a prender todo aquello a lo que se acercaban. En medio de la confusión, una especie de portal empezó a abrirse en el techo del salón. A través de él, los presentes pudieron contemplar un mar de estrellas y constelaciones que no pertenecían a la visión de nuestro cielo nocturno. Pero lo más aterrador de aquella visión fue ver cómo una entidad amorfa de fuego pulsante se acercaba hacia el portal.

Todo el mundo salió huyendo presa del pánico y el destino quiso que, gracias al incendio que se había desencadenado por el toque de los sirvientes de fuego, parte de la estructura del edificio cediera, interrumpiendo de esta manera el ritual y la llegada del primigenio.

Jean-Pierre, una vez recuperado, decidió poner tierra de por medio y huir de Barcelona para no acabar con sus huesos en la cárcel. Parte de su plan original incluía una ruta de escape en caso de necesitarla, siendo Sevilla su destino. Antes de huir, Jean-Pierre escondió el libro maldito con la esperanza de que nadie más lo encontrara.

El resto del grupo, a pesar de mantener el contacto entre ellos, decidió no hablar nunca más del tema y seguir con sus vidas de la forma más normal posible. Pasaron los años y todo el mundo pareció mitigar la importancia de lo ocurrido.

Todo el mundo menos Tor Aranguren.

Tor, el miembro del grupo de amigos que más escepticismo mostraba hacia la figura de Jean-Pierre, se obsesionó con lo que pasó aquella noche de San Juan y empezó a dedicar gran parte de su tiempo libre a la búsqueda de respuestas que pudiesen explicar lo ocurrido. Esta búsqueda acabó por constatar a Tor que muchos de los aspectos relacionados con el mundo

sobrenatural no eran tan solo patrañas o supersticiones, sino que escondían verdadero PODER (con mayúsculas) tras ellos.

En su periplo por bibliotecas y sociedades ocultistas más o menos secretas, Tor no solo consiguió descifrar la verdadera identidad del ser que se apareció ante ellos en casa de Jean-Pierre, sino que también se hizo con ciertos hechizos que le abrieron las puertas al mundo de la magia y que no dudó en utilizar en su beneficio. Pronto empezó a rodearse de seguidores, llegando a crear una secta secreta alrededor de su figura y del primigenio que había vislumbrado. Esta tomó el nombre de Logia Ignis Aeternum.

UNA BARCELONA CONVULSA

La aventura que tienes en tus manos tiene como escenario la Barcelona de los años 20, una ciudad que está viviendo una época especialmente convulsa y sangrienta bajo el episodio histórico que sería conocido como «el pistoleroismo».

El pistoleroismo fue la expresión última del enfrentamiento entre patronos y obreros, cuyo origen se remonta a la huelga de La Canadencia («La Canadiense»), la cual se saldó a favor de los trabajadores y que acabó por instaurar la jornada laboral de las ocho horas en España (fue el primer país en aplicarla) y el incremento de salarios, entre otras reivindicaciones.

Esto no gustó a la patronal, que buscó acabar con los sindicalistas más activos del modo más expeditivo posible, contratando para ello a sicarios a sueldo. En respuesta, el movimiento anarcosindicalista combatió al fuego con fuego con pistoleros salidos de sus propias filas.

Así, las calles de Barcelona se convirtieron en un cruento campo de batalla entre la patronal y la CNT (Confederación Nacional de Trabajadores), llegándose a alcanzar los 200 muertos entre ambos bandos.

No obstante, su objetivo y obsesión final era completar con éxito el ritual que iniciaron aquella noche de San Juan, para traer de vuelta a Tulzscha. Y para ello necesitaba recuperar el libro que Jean-Pierre se llevó consigo en su huida. Tor, con la solvencia económica que le reportaba su pequeño imperio textil, envió a sus sabuesos en busca del desaparecido médium.

La búsqueda fue fructífera y, casi 18 años después de su desaparición, Jean-Pierre fue llevado ante Tor, que le interrogó sobre el paradero del libro. La resistencia inicial de Jean-Pierre fue derribada cuando los matones de Tor le ablandaron a base de una lluvia de puñetazos y patadas que le hicieron temer por su vida. Finalmente, Jean-Pierre desveló el paradero del libro y Tor, una vez puso sus manos sobre el volumen arcano, ordenó a su gente que se deshicieran del que en su momento fue su amigo.

Pero el destino quiso intervenir una vez más a favor de Jean-Pierre, cuando el vehículo en el que los matones de Aranguren le estaban trasladando sufrió un accidente, permitiéndole escapar. Al enterarse, Tor montó en cólera y, temiendo que el mago acudiera a sus antiguos amigos en busca de ayuda (idea que creció y se enraizó en su mente, fortalecida por su ya acuciante paranoia), decidió acabar con ellos para que no se interpusieran en sus planes.

Decisión que acabará por implicar a los investigadores en esta historia...

PRIMER ACTO

El cachorro

Los investigadores se ven envueltos en esta historia cuando, por medio de los periódicos matutinos de Barcelona (entregar **ayuda 1** a los jugadores) se enteran de que el hijo de **Celia Navarro**, una gran amiga suya, se ha visto involucrado en el asesinato de **Llorenç Vilamata**, un respetado notario de la ciudad, siendo buscado por ello por las autoridades.

Si los investigadores acuden a casa de su amiga (en pleno barrio marítimo de la Barceloneta), esta les recibe en notable estado de nerviosismo. Al principio parece mantener la entereza, hasta que empieza a

compartir con sus amigos la poca información de la que dispone, momento en el cual se derrumba emocionalmente.

Celia les explica que, desde hace unos meses, su único hijo, **Ernest Valero** (que alguno de los investigadores conocerá de alguna visita a casa de Celia), va con asiduidad al café **El Progreso**, local frecuentado por conocidos líderes del movimiento anarquista y sindicalista de la ciudad. Ernest se empezó a sentir muy atraído por la causa anarquista desde que su padre murió, tres años atrás, en un accidente laboral en el puerto de Barcelona, del que el empresario que lo había contratado se desentendió.

Celia advirtió a su hijo de que era preferible que evitara esos ambientes, pero Ernest nunca le hizo caso y se fue involucrando cada vez más en el aparato político del movimiento anarquista. Celia se ha enterado del asesinato cuando dos guardias civiles se han presentado en su casa durante la pasada madrugada buscando a su hijo.

Siendo los investigadores la única esperanza que tiene ahora mismo la sufrida madre para recuperar a su hijo, Celia les suplica que intenten averiguar el paradero de Ernest antes que lo haga la policía, ya que está convencida de que si su hijo acaba en manos de la guardia civil *«no recibirá ni justicia ni compasión alguna por parte de sus captores. Capaces son esos brutos de aplicarle la ley de fugas»*.

Si los investigadores deciden ayudar a su amiga, dos son los lugares que les aportan las pistas necesarias para encontrar un primer rastro: la habitación del desaparecido Ernest y el café El Progreso.

⑨ La habitación de Ernest:

El primer lugar lógico por donde empezar a buscar a Ernest es investigando la propia habitación del joven. Allí encuentran, entre los diferentes panfletos y libros de temática

LO QUE REALMENTE HA PASADO

Tor, en su delirio paranoico, ha empezado a eliminar a sus antiguos amigos. Mandó al líder de sus matones, Felip Quintanals, a acabar con Llorenç con la orden explícita de no dejar rastro de su implicación. Para ello, Quintanals untó a un par de guardias civiles que en su momento ya habían recibido alguna que otra lucrativa «subvención» del matón. Estos fueron los primeros en llegar al lugar de los hechos y redactar el informe que culpaba a Ernest, un joven al que ya habían detenido anteriormente por repartir panfletos anarquistas. Por su parte, Ernest recibió un chivatazo sobre el asesinato que le imputaban y decidió poner pies en polvorosa a un lugar seguro.

anarquista y revolucionaria que hay repartidos por la habitación, una pequeña caja de cerillas perteneciente a un local barcelonés llamado Los Faroles. Esta pista no tiene una utilidad real si antes los investigadores no han pasado por el café El Progreso, único sitio donde se puede descubrir el verdadero vínculo de Ernest con Los Faroles. Si los investigadores, a pesar de ello, acaban visitando Los Faroles antes de hora, su dueño no sabrá nada del joven.

⑩ **El Progreso:** Situado cerca de la plaza Reial, El Progreso es un antro donde parece que se ha establecido una niebla permanente debido al humo provocado por los numerosos fumadores de su parroquia y la falta de ventilación del local.

Los clientes provienen exclusivamente de la clase obrera, y la mayoría de ellos están afiliados a algún sindicato. Es inevita-



ble no sentir cierto nerviosismo en el ambiente, debido a las últimas noticias del nuevo episodio de la guerra entre patronal y sindicatos.

Esta es una escena totalmente interpretativa, donde los jugadores tendrán que pensar en cómo lidiar con los presentes para conseguir alguna pieza de información relevante. Habrán de tener en cuenta el recelo de la clientela ante cualquier petición de información sobre su «camarada», que mal llevada puede desembocar en violencia. **Charlatanería, Encanto, Intimidar** (si se atreven a jugar esta carta) o **Persuasión** serían ejemplos de habilidades que pueden entrar en juego en esta escena (y sus posibles pifias, que pondrían en dificultades a los investigadores).

Una manera de encarar la situación es indicar que son amigos de la madre del muchacho o hacerse pasar por redactores de algún periódico que quiere denunciar la injusticia que vive la clase trabajadora, de manera que se ganen así alguna que otra simpatía. Queda en manos de los jugadores el cómo se desarrollará esta escena. Si la gestión es correcta, los investigadores acabarán por obtener la siguiente pieza de información por boca de alguno de los entrevistados (por ejemplo, el propio dueño del bar, que intentará que no haya problemas en su establecimiento y despachar rápido a los fisgones, vengan o no con buenas intenciones): «*El joven Ernest... Ese chaval no tiene el estómago para matar a nadie. Espero que esté bien y no acabe en manos de esa cuadrilla de carniceros que es la Guardia Civil. Lleva un par de días sin aparecer por aquí. Yo creo que se ha despendolado con una chiquilla a la que le había echado el ojo en*

uno de esos cabareteses, creo que los llaman, que hay en el Paralelo. Por lo que me dijo una vez, ella se dedicaba a la venta de cajetillas de tabaco y él quería conquistarla. No sé cuántas cajetillas le llegó a comprar hasta que se decidió a hablar con ella. ¡Y eso que no fuma! Pero creo que al final acabó por llevarse la gata al agua. Rosario creo que dijo que se llamaba».

Si los investigadores preguntan al entrevistado en qué local trabaja la chica este no recuerda el nombre, pero si le enseñan la caja de cerillas que había en casa de Ernest les espeta un «ese, ese es el cabaretese».

Los Faroles

Es un local dedicado al vodevil de jueves a domingo ubicado en el Paralelo, aunque el resto de los días abre como un bar normal. El dueño, de nombre Ramón, es un rancio barman con ínfulas de empresario teatral. Atiende a los investigadores, pero de mala gana. Si preguntan directamente por Rosario, Ramón les espet

ta que «*no sé nada de ella desde ayer, cuando desapareció a medianoche dejándome plantado. Ya me dijeron que no confiara en esa gitana, que todos los de su ralea son iguales. Si la encuentran ya le pueden decir que aquí ni se acerque».* Si los investigadores indagan algo más sobre Rosario, Ramón les explica que cree que vive en un campamento gitano a las afueras de la ciudad y que la contrató porque «*la condenada es mona, y eso gusta a los clientes».*

El campamento al que Ramón hace referencia se encuentra a las faldas de Collserola, parque natural de la ciudad, como podrán averiguar con una tirada de EDU.



Cabeza de turco

Los investigadores localizan el campamento tras un par de horas de búsqueda, ya que no es fácil descu-

MANTENIENDO LA LLAMA

Los investigadores de «Marcados a fuego» no dejan de ser gente normal, en un mundo normal, que tienen una vida normal. Es por ello que existe la posibilidad de que, una vez constaten que Ernest se encuentra bien y bajo la protección de la familia de Rosario, decidan dar por finiquitada su investigación y, por ello, la aventura.

Para evitar este escenario, y avivar el interés de los jugadores para seguir con la investigación, ofrecemos al Guardián la posibilidad de incluir los dos siguientes acontecimientos para mantener viva la llama de la motivación (puedes incluirlos incluso si los investigadores han decidido continuar con la investigación):

La detención: Al día siguiente de que los investigadores hayan visitado el campamento gitano, este sufre una redada por parte de la guardia civil en la que acaban deteniendo a Ernest y a Raimundo. En el escenario social en el que se enmarca esta aventura, los investigadores han de saber que poca justicia pueden esperar para Ernest ya que, con los indicios que la guardia civil tiene y los antecedentes anarquistas del joven, su culpabilidad es clara. Si no consiguen pruebas contundentes de la inocencia de Ernest, su futuro es muy negro...

El sueño: Escoge a un par de investigadores. Ambos tienen el siguiente sueño, que recordarán al despertar de forma muy vívida: desde una perspectiva en primera persona, cada personaje ve cómo Ernest, de repente, explota en una bola de fuego que le consume totalmente, hasta reducir su cuerpo a cenizas. Todo en silencio. Después, Celia sufre el mismo destino. Y Raimundo. Y Rosario. La escena cambia y es Barcelona la que explota en llamas y queda reducida a cenizas. Finalmente, los propios investigadores se ven a sí mismos envueltos en llamas. Y todo ello bajo un malevolente sol que parece acercarse cada vez más y más y más... (si te sientes especialmente cruel, haz que realicen al despertar un chequeo de **Cordura** 0/1).

brir su emplazamiento. Este se encuentra en medio de una zona boscosa alejada de los caminos principales, y unas seis coloridas caravanas forman el núcleo de la comunidad gitana.

Barcelona es una ciudad poco amable con los romaní y Rosario ha sido muy imprudente escondiendo a Ernest entre su pueblo, como le ha hecho saber Raimundo, su padre y líder de la pequeña comunidad gitana. «*Si encuentran a este payo entre nosotros estamos aviados*», le dijo Raimundo a su hija.

Cuando Rosario llegó con Ernest, Raimundo habló con Jovanka, la anciana del poblado. Esta, poseedora de ciertos conocimientos arcanos transmitidos durante generaciones por su familia, decidió proteger el asentamiento convocando una niebla mística a su alrededor para ocultarlo.

Esta niebla malsana (que empezará a formarse alrededor de los investigadores a medida que se vayan acercando al campamento) es húmeda y fría al tacto, y su espesor hace que la visibilidad no solo sea escasa, sino que provoca que la poca luz que consigue entrar en ella forme retorcidas figuras fantasmagóricas que parecen acechar a los investigadores. El sonido también parece mitigado dentro del área de la niebla, donde solo se oye el crujido de las cortezas de los árboles al ser privadas de su humedad. Queda claro para cualquiera que se encuentre dentro de la niebla que esta no es natural, provocando una prueba de **Cordura** (0/1)

Cuando los investigadores atraviesen la niebla (o si provocan cierto revuelo mientras se encuentran dentro de ella) acaban por toparse con Raimundo que, acompañado de sus vecinos, se encuentra haciendo guardia en la linde del bosque. Si el encuentro se produce aún con los investigadores dentro del área de la niebla, esta deforma las siluetas del grupo que está patrullando, convirtiéndolas prácticamente en una imitación de un cuadro cubista (a ver cómo reaccionan los investigadores a esta visión). En el grupo que patrulla la zona también se encuentra Ernest, que reconoce a los investigadores como amigos de su madre y evita que se produzca ningún conato de violencia.



A estas alturas es muy posible que los investigadores tengan dos grandes cuestiones que resolver con los presentes:

- ⑨ **La niebla:** Es lógico pensar que los investigadores querrán saber qué demonios era la niebla que han atravesado. Es el propio Raimundo quien se dirige a los investigadores: *«Nadie va a proteger a los gitanos. Ni policía, ni políticos, ni payos. Somos nosotros los que tenemos la obligación de proteger a nuestros ancianos e hijos. Aunque, a veces, las artes a las que recurrimos están tan alejadas de nosotros como la sociedad que nos desprecia»*. Si piden más detalles Raimundo no suelta prenda. Lo único que pide a los investigadores es que los dejen tranquilos. Si los investigadores presionan más sobre este tema se encuentran de repente rodeados del resto del grupo de Raimundo...
- ⑨ **El asesinato del Sr. Vilamata:** Es momento de saber en qué grado ha estado involucrado Ernest en el asesinato del Sr. Vilamata. Ernest explica, notablemente excitado, que: *«Debéis creerme ¡yo no tuve nada que ver con ese asesinato! ¡No sé*

siquiera ni quién es ese señor! Lo único que sé es que un colaborador de nuestra causa, que trabaja como periodista en varias redacciones de la ciudad, nos dio el chivatazo de que me estaban buscando por un asesinato. Mis compañeros me aconsejaron que desapareciera lo más rápido posible, pero yo no podía dejar a Rosario. Fue precisamente ella quien me sugirió escondernos entre su gente, y así lo hice». Ernest se muestra visiblemente afectado, y su confesión parece realmente sincera.

En este punto los investigadores han de decidir qué hacer, ya que parece que la culpabilidad de Ernest no es tan clara como los periódicos quieren hacer creer y que alguien lo está utilizando como cabeza de turco. La vía investigativa alrededor del asesinato de Llorenç Vilamata se ha de presentar como el siguiente paso lógico en las pesquisas de los investigadores, ya que la exculpación del joven Ernest tendría que venir originada exclusivamente por la entrega del verdadero asesino o asesinos.

Ernest, por su parte, pide a los investigadores que digan a su madre que está bien, pero que des-



aparecerá durante un tiempo esperando que se calmen las cosas o hasta que se descubra quién fue el verdadero culpable.

«...Y los borrachos dicen siempre la verdad»

Una de las opciones a disposición de los investigadores para continuar con su investigación es visitar el lugar del crimen, el café Bonaventura. El café forma parte de las instalaciones de la asociación vecinal del barrio de Sant Antoni. Allí nadie parece haber visto nada, y algunos de los parroquianos que estuvieron presentes durante la noche de autos relatan que lo único que presenciaron fue el fogonazo y la detonación de un arma de fuego y, al salir a la calle, el cuerpo sin vida de Vilamata sobre la calzada. Vilamata era conocido en el bar por ser un cliente habitual, y no se le conocían enemigos.

Una vez decidan abandonar el lugar, o si realizan una búsqueda más minuciosa en la escena del crimen, los investigadores pueden percatarse de la presencia de un mendigo (de nombre Constantí) que ronda errático por la zona abrazado a una botella de vino. Si le interrogan confirma, visiblemente borracho y entre balbuceos, que vio como «le hacían volar la tapa de los

MOVERSE POR BARCELONA

Desplazarse por la ciudad de Barcelona y sus localidades cercanas no resulta un problema en 1920, ya que la capital catalana posee un moderno tejido de transporte que crece a medida que la propia ciudad se va expandiendo y preparándose para la Exposición Internacional (no Universal) de 1929. El transporte por excelencia es el tranvía (al cual incluso se le ha dedicado un cuplé), que posee todas sus líneas electrificadas desde 1907. En ese mismo año apareció el autobús, pero tal era el poder de las empresas de tranvías que consiguieron eliminar su servicio hasta 1922, cuando se reintrodujo de forma definitiva. A pesar de ello, las poblaciones del entorno de Barcelona crearon servicios de autobuses interurbanos (conocidos como «burras») que conectan con la ciudad condal.

El subsuelo de la ciudad se está preparando para la llegada del metro (que se inauguraría en 1924 bajo el paraguas de la empresa Gran Metropolitano de Barcelona), por lo que no es extraño que los investigadores, durante sus desplazamientos por la ciudad, se den de bruces con algunas de las obras que se están llevando a cabo.

El automóvil empieza a ganar protagonismo, pero de momento solo es accesible para las clases altas de la sociedad. Si se quiere un servicio igual de discreto, pero más barato, siempre se puede contar con el alquiler de algún carruaje.

Y para todos aquellos que no disponen de recursos económicos, siempre existe la opción de la bicicleta o del coche de San Fernando (ya saben, «un rato a pie y otro andando»).

sesos a ese ilustre señor», mientras que imita el gesto de disparar con un mano a la vez que intenta reproducir el sonido de un disparo.

Si consiguen captar su atención (ya sea con dinero o con alguna copa de vino), simplemente explica cómo «mientras servidor buscaba un recoveco donde

dormir un ratito, porque me sentía algo indispuerto, vi cómo el muerto (que aún no estaba muerto, ustedes ya me entienden) salió del café y se dirigió calle abajo. Entonces un mozarón envuelto en una gabardina (y eso lo tengo claro porque pensé: "joder, con el calor que hace y ese bien abrigao") salió de un coche y le disparó en la cabeza». No puede dar más detalles, ni del coche ni del asesino, pero recalca que el pistolero era una persona fornida, muy alejada de la constitución escuchimizada del hijo de Celia.

Si los investigadores llevan a Constantí ante la justicia con la esperanza de que su testimonio levante la acusación que pesa sobre Ernest, ven cómo el pobre diablo ya es conocido por las autoridades al haber dormido muchas noches en varios de los cuartelillos de la ciudad, por lo que su testimonio carece de peso alguno y no sirve para cambiar la situación del hijo de Celia.

Es posible que los investigadores, una vez se encuentren en el cuartelillo, se interesen por quién lleva el caso del asesinato. La Benemérita se muestra muy hermética al respecto, denegando cualquier petición de consulta sobre los documentos de la investigación.

El velatorio

Investigar directamente a la víctima es la opción más provechosa al alcance de los investigadores para intentar deshacer el entuerto en el que está metido Ernest y empezar a obtener respuestas. Además, esta vía de investigación será la que permitirá a los investigadores involucrarse de forma directa con la trama tras la que se esconde Tor Aranguren.

Acceder al entorno de Llorenç es fácil, ya que este era un notario ciertamente reconocido en la ciudad condal, que tenía su despacho cerca de la plaza Universidad. Allí recibía a su clientela, básicamente de clase alta, que acudían a él tanto para la gestión de asuntos familiares como para los temas burocráticos y financieros relacionados con los negocios que regentaban.

Precisamente el despacho del letrado es el lugar designado para el velatorio, tal como sabrán los investigadores si consultan la prensa. Si estos deciden asistir ven que el lugar está concurrido no solo por amigos y familiares, sino que algunos de sus clientes más importan-

DIVERSION EN BARCELONA

Como se decía en un sainete referido a la Barcelona de la época: «En casa no comeremos, pero... ¡nos divertimos más!».

Y es que, a pesar de las dificultades y penurias económicas que sufrían los barceloneses (agravadas por las secuelas de la Primera Guerra Mundial), quien se aburría era porque quería.

Aparte de los paseos, gratuitos y todo lo largos que se desearan, los barceloneses y las barcelonesas podían escoger asistir a alguna de las representaciones que se ofrecían en los diferentes teatros de la ciudad (por ejemplo, en el Teatro Romea o en el Principal), ir a escuchar música (siendo de visita obligada el Gran Teatro del Liceo) o asistir a uno de los muchos cafés teatro de la ciudad a ver a las famosas *vedettes*, siendo El Molino el más representativo.

Y si se quería deporte, pues el fútbol ya empieza a vivir una eclosión total, convirtiéndose rápidamente en el deporte rey no solo para los barceloneses, sino para todo un país. Un periódico deportivo de la época llegó a definirlo como «el sarampión deportivo».

tes también se han acercado para despedir a Vilamata. Hay grupitos repartidos por todo el piso que, mientras charlan, dan cuenta de un pequeño tentempié de dulces acompañado de tazas de café humeantes.

El tema sobre el que giran todas las conversaciones es el mismo: la trágica muerte del letrado. Entre los presentes, y prácticamente sin excepción, la opinión generalizada es que la culpa es de los sindicalistas y que los sindicatos están compuestos por «*brutos, sicarios y revienta empresas que no tienen idea de lo difícil que es tirar adelante un negocio*» o «*si de mí dependiera, todos los sindicalistas acabarían con sus huesos en la cárcel*».

Esta es una escena abierta donde los investigadores tienen total libertad para interactuar con cualquiera de los presentes, especialmente con Tomás Vi-



lamata, primo del fallecido y único familiar directo presente en el velatorio, que parece estar disfrutando del hecho de ser el centro de atención y que se cuida muy mucho de que el resto de los asistentes lo sepan.

La información que pueden obtener si consiguen entremezclarse (y con tiradas exitosas de habilidades sociales) con los presentes es:

- ⑨ Llorenç no tenía ni esposa ni hijos, ya que estaba totalmente volcado en su trabajo.
- ⑨ Hace unas semanas, Llorenç había publicado en *La Vanguardia* (uno de los periódicos de mayor tirada de la ciudad) una carta al director donde expresaba su opinión contraria al movimiento sindicalista, lo que le podría haber puesto en el punto de mira de los sindicatos.
- ⑨ Era un asiduo al café Bonaventura, lugar en el que murió. Alguien que le hubiese seguido podría haber detectado fácilmente la rutina que tenía de visitar el café cada día al atardecer. Si los investigadores no lo han hecho antes, es buen momento de introducirles la idea de ir a

visitar este lugar (ver «...Y los borrachos dicen siempre la verdad»).

No les supone ninguna dificultad indagar un poco por el despacho de Vilamata, ya que todas las estancias están abiertas con la confianza de que los presentes no van a tocar ni llevarse nada. A pesar de ello, se espera que los investigadores lleven a cabo el registro con cierta sutileza. La pista más valiosa de esta escena se haya en el despacho principal del difunto, dentro de una cartera de cuero rojo que se encuentra sobre su mesa de trabajo.

Pero para llegar a ella primero tienen que entrar en ese despacho, cuya puerta está cerrada, aunque no con llave. El tránsito de la gente por toda la casa hace que introducirse en la susodicha estancia pueda llamar la atención de alguno de los presentes. Los investigadores tienen que ingeniárselas para desviar la atención que pueda haber sobre la puerta.

La cartera es una pieza de peletería cara y de buen gusto, con las iniciales «LL.V.» grabadas en ella. Contiene varios documentos en su interior, pero los dos más importantes son los siguientes:

- ⑨ **Billete de tren (ver ayuda 2):** se trata de un billete de ida a Madrid con fecha de salida para hoy mismo.
- ⑨ **Telegrama (ver ayuda 3):** si intentan averiguar algo más sobre la remitente del telegrama, ninguno de los presentes puede dar respuesta al enigma, ya que ni tan siquiera han oído hablar de ella (lo que dará paso a algún chascarrillo entre los presentes, que posicionará a la desconocida como una posible amante del difunto). Afortunadamente para los investigadores, el telegrama indica la dirección de su remitente.

Si los investigadores deciden seguir tirando de este hilo, su siguiente parada será la capital del reino.

SEGUNDO ACTO

Muerte en villa y corte

El viaje en tren hasta Madrid se lleva a cabo en 15 horas, por lo que gran parte del trayecto se realiza de noche. Los investigadores encuentran billetes disponibles sin problemas, incluso de los que incluyen el acceso a los coche-cama (más caros pero, evidentemente, más cómodos). El viaje de ida no presenta ningún tipo de problema cosa que, como descubrirán los investigadores, no pasará con el de vuelta.

El tren llega a Madrid a las 9:00 de la mañana (habiendo salido de Barcelona a las 18:00 del día anterior), con la ciudad ya totalmente despierta y en plena ebullición.

En el telegrama que envió Clara a Llorenç se indicaba la dirección de su casa, que corresponde a un edificio de estilo señorial de cuatro plantas situado en el centro de la ciudad, pero no señalaba ni piso ni puerta.

Si los investigadores dan el paso lógico de mirar el buzón para averiguar esta información (la comunidad tiene un portero, pero no está en estos momentos), ven que hay una acumulación de cartas sin recoger, alguna de ellas con el membrete de correos que indica que la entrega se realizó hace días, lo que debería levantar ciertas sospechas entre los investigadores. Precisamente, una de ellas tiene un peso especial en esta parte de la historia, como veremos tras la siguiente escena (**ayuda 4**).

Ya frente al piso de Clara, nadie responde al timbre por mucho que los investigadores insistan. Puede que lleguen a la conclusión de que Clara no está en casa o que empiecen a temer que algo ha pasado. Cierta hedor que proviene del interior del piso parece confirmar las sospechas de los investigadores. Cómo se las ingenian para entrar al piso es la siguiente tarea que tendrán que afrontar, aunque se espera que las consecuencias estén a la altura de las acciones que realicen: desde intentar hablar con el portero (tiradas de **Persuasión** o **Intimidar**), pasando por forzar la cerradura (tirada de **Cerrajería**) o derribar la puerta (tirada de **Fuerza**), lo que posiblemente hará que los vecinos alerten a la policía.

Una vez dentro, los investigadores se encuentran con el siguiente escenario dantesco: en el dormitorio principal del piso, sobre la cama, hay un cuerpo totalmente incinerado. A pesar de que es difícil de discernir, se trata sin duda de un cuerpo femenino. Los investigadores deben realizar una tirada de **Cordura** (1/1D4) debido a la crudeza de la imagen. La mujer parece que llegó al dormitorio ya en llamas, ya que en su loca huida fue dejando rastros por toda la casa en forma de mar-

cas negras allá donde el fuego que la consumía entraba en contacto con cualquier superficie u objeto. Por



ejemplo, hay una parte del pasillo donde se perciben las huellas de sus pies descalzos.

Clara ha sido víctima de un enjambre de sirvientes de fuego convocado por Tor en su cruzada contra sus antiguos compañeros. De hecho, Clara fue su primera víctima al suponer Tor que Jean-Pierre podría acudir a ella en primer lugar, teniendo en cuenta su antigua relación sentimental.

Si los investigadores intentan recomponer los hechos descubren que el fuego se inició en el salón, ya que el rastro que Clara dejó a su paso parece iniciarse allí. Un sofá aparece volcado en medio de la estancia, así como varios papeles esparcidos por el suelo. Entre esos papeles se pueden encontrar las siguientes dos pistas:

⑨ **Fotografía:** Se trata de una foto antigua, en la que es fácil relacionar a la única mujer que en ella aparece con una jovencísima Clara, como corroboran las fotografías que la propia mujer tiene repartidas por su casa. Un examen un poco más minucioso permite descubrir, en una esquina, parte de una placa metálica en la que se pueden leer las siguientes palabras entrecortadas por el encuadre: «Univ» y «Bar». No hace falta decir que la imagen fue tomada en la Universidad de Barcelona.

⑨ **Carta (ayuda 5):** Esta es la primera evidencia de la existencia de Jean-Pierre, y los investigadores tendrían que relacionarlo con la persona a la que hacía referencia Clara en su telegrama a Llorenç («...él ha vuelto»).

Esta escena no da más de sí (tienen que decidir qué hacer con el cuerpo, si abandonarlo, avisar a las autoridades, etc.), aunque eventos que ellos desconocen se

acaban de desencadenar con su visita al piso de Clara. Eventos que han puesto a los investigadores en el punto de mira de dos de los protagonistas de esta historia: Tor y Jean-Pierre.



Por un lado, Tor apostó a uno de sus sectarios para vigilar el apartamento de Clara con dos claros objetivos: capturar a Jean-Pierre si se presentaba en casa de su antigua amada y alertar a la Logia de cualquier suceso que pudiese desbaratar los planes de la secta. Este sectario informa a Tor de la irrupción de los investigadores en la casa de Clara, recibiendo una nueva misión que ameniza la visita de los investigadores a Madrid, como veremos en breve.

Por otro lado, la visita a Madrid les proporciona un aliado inesperado: el propio Jean-Pierre. La suposición de Tor sobre que Jean-Pierre intentaría contactar personalmente con Clara

era correcta, pero Jean-Pierre supo tomar las precauciones necesarias y detectó la presencia del sectario antes, por lo que evitó poner en riesgo su seguridad. Dicho esto, Jean-Pierre descubre el terrible destino de su amada poco después de que los investigadores y el sectario (que ha recibido la orden de Tor de seguirles de cerca) abandonen el lugar. Jean-Pierre aparecerá para ayudar a los investigadores en capítulos posteriores.

Sobre libros y camiones

Como hemos comentado anteriormente, una de las cartas que han encontrado los investigadores en el buzón de Clara (o bajo el resquicio de la puerta de su piso, en caso de que el Guardián prefiera que los investigadores la encuentren allí) tiene una especial relevancia para la historia, ya que aporta una nueva pista sobre el alcance del asunto en el que se han embarcado nuestros protagonistas.



Esta carta viene dentro de un sobre en blanco en el que no aparecen ni los datos del destinatario ni del remitente. El texto de la misiva deja entender que su autor, Jaime Montiel, la depositó él mismo en el buzón (o bajo la puerta) tras no encontrar a Clara en su vivienda.

El texto deja claro que Jaime parece ser amigo de Clara y que regenta una librería. Con estos datos los investigadores pueden dar con el negocio en cuestión sin muchos problemas. Con una tirada de **Charlatanería** algún vecino del barrio podrá decirles que es la Librería Ibérica, que se encuentra ubicada cerca de la plaza Mayor de la ciudad. Allí encuentran a su dueño, el propio Jaime, enfrascado en catalogar una serie de libros de su fondo editorial. La librería está llena de estantes combados donde libros de todo tipo se amontonan, y en el ambiente se respira cierto olor a cerrado y humedad.

Jaime levanta los ojos de su rutina y da la bienvenida a los investigadores: «*¿En qué les puedo ayudar?*». Si la conversación gira desde el principio alrededor de Clara, Jaime colabora con los investigadores en todo momento, mostrándose sinceramente abatido e impactado si los investigadores comparten con él la terrible muerte de su amiga. Jaime explica cómo conoció a Clara (hace unos 8 años a través de su faceta de escritora, que era a lo que se dedicaba desde que llegó a Madrid) y cómo, a partir de entonces, nació su amistad.

Cinco días atrás Clara se presentó en su librería con una extraña petición: le entregó a Jaime un trozo de madera quemado con un extraño símbolo grabado en él. Este trozo de madera lo rescató Clara de los restos del edificio donde, 18 años atrás, se llevó a cabo el ritual involuntario. Clara pidió al librero ver si, con la ayuda de los innumerables tomos de su librería, podía

encontrar alguna referencia a tan misterioso símbolo (el cual nunca se atrevió investigar, hasta ahora, momento en el que su pasado parece que vuelve a perseguirla). Y su búsqueda dio resultado.

Jaime invita a los investigadores a pasar a su despacho para mostrarles qué avances ha hecho en su búsqueda cuando, de repente, nuestros protagonistas tienen que realizar una tirada de **Descubrir** para percatarse de que una camioneta sin control se dirige hacia la librería. La escena solo dura unos segundos, los necesarios para ver cómo el vehículo irrumpe en la tienda a través del escaparate y acaba empotrándose contra una de las paredes, entre una lluvia de cristales, astillas, y páginas de libros.

Afortunadamente la carrera sin control del vehículo ha hecho que, en el último momento, este se desviara lo suficiente como para que los investigadores no sean atropellados, a pesar de lo cual es necesaria una tirada de **Suerte** para minimizar el daño que van a recibir a consecuencia del violento accidente: 1D6 Puntos de Vida (la mitad si se ha pasado la tirada de **Suerte**) que representan las magulladuras ocasionadas por la caída de estanterías, cortes por cristales del escaparate, etc... Magulladuras que, teniendo en cuenta la magnitud del destrozo, tendrían que ser incluso bien recibidas por los investigadores. Una tirada exitosa de **Esquivar** ayudaría a evitar cualquier daño, pero los jugadores tendrán que decidir si confiar en su **Suerte** o en su habilidad.

Jaime, por su parte, no tiene tanta suerte: una de las estanterías más grandes del establecimiento ha caído sobre él, provocándole la muerte.

A partir de aquí los investigadores tienen varias líneas de actuación hasta que se presenten las fuerzas del orden:

- ⑨ Por una parte, pueden intentar acceder al despacho de Jaime para rescatar **la información relativa a la petición de Clara**. No les resulta nada difícil encontrarla, ya que sobre la mesa que preside el despacho hay un viejo tomo sobre el que reposa el trozo de madera que Clara trajo al librero. Este trozo de madera era parte de una de las paredes del piso que se incendió en el infame

ritual que ella y sus amigos celebraron 18 años antes, y que rescató de entre los escombros días después. El tomo sobre el que descansa lleva por título *Sectas profanas* y en él, cuando puedan leerlo con tranquilidad (un mínimo de 3 horas de lectura), encontrarán el primer indicio del significado del extraño símbolo grabado en la madera (**ayuda 6**).

- ⑨ En relación al accidente los vecinos y los peatones que circulaban por la zona se arremolinan rápidamente alrededor de la tienda, unos para fisgonear y otros para ofrecer ayuda sincera a los posibles heridos. Varios testigos explican cómo vieron saltar de la cabina de la camioneta a una persona, momentos antes de que esta se estrelara contra la librería. A nadie se le ocurrió seguirla, dejándola escapar por un callejón. Si deciden investigar por la zona, en uno de los callejones del barrio se encuentran con un hombre sentado en el suelo y claramente desconcertado, con una gran brecha en la cabeza de la que mana abundante sangre. Se trata del dueño de la camioneta, un repartidor de leche, que explica que fue golpeado por la espalda y que su atacante se hizo con su vehículo antes de que él perdiera el conocimiento. Si piden que describa al atacante, no es capaz de dar ningún atributo relevante, pero sí que les permite desvincularlo del «mozarrón con gabardina» que el borracho del café Bonaventura vio asesinando a Vilamata, ya que el conductor no recuerda que tuviese un «físico impresionante, más bien era un tirilla como yo».

La guardia civil hace acto de presencia poco después, dispersando a los mirones y tomando declaración tanto a los investigadores como a los testigos. El nivel de atención que preste la benemérita a los investigadores depende de lo que estos quieran complicarse con su declaración.

Cuanto más detalles aporten sobre la investigación que están llevando a cabo más interés levantan, pero la guardia civil los acabará considerando sospechosos, no víctimas, cosa que se complica si los agen-

tes pueden conectar a los investigadores con el caso de Clara (por ejemplo, si en su momento los investigadores habían decidido acudir a la guardia civil a denunciar su muerte).

A pesar de todo, los investigadores quedan libres para volver a Barcelona, en el caso que decidan hacerlo al ver que no les queda nada más que investigar. En el caso de que volvieran a la ciudad condal bajo la condición de sospechosos, tienen orden de presentarse tres veces por semana en alguna caserna de la Guardia Civil, hasta que su inocencia quede demostrada.

Noche de horror sobre raíles

Temiendo que nuestros investigadores empiecen a dar sentido a las piezas del puzzle que están recopilando, Tor ha decidido acabar con estos entrometidos de una vez por todas antes de que pongan en peligro sus planes. Por ello, ha decidido tender una trampa a los investigadores en su viaje de vuelta en tren a Barcelona.

Tor ha enviado a otro de sus secuaces a la estación de Zaragoza, en la cual el tren realiza una de las paradas en su trayecto. Allí se une al sectario que estaba destinado a Madrid, que también ha tomado el tren con la misión de no perder de vista a los investigadores.

El plan que han urdido es sencillo: colarse en la cabina de los investigadores mientras duermen y acabar con ellos utilizando la oscuridad de la noche y el silencio de unos puñales. Una tirada exitosa de **Descubrir** de los investigadores permite que estos puedan reaccionar ante la acometida de sus adversarios. Si no es así, los investigadores se encuentran en franca desventaja ante el ataque por sorpresa de los sectarios.

En la sección de «Dramatis personae» de esta aventura se detallan las estadísticas de los dos sectarios (el

sectario de Madrid dispone de 3 Puntos de Vida menos debido a una herida en la pierna derecha, provocada al saltar de la camioneta en marcha que él mismo estrelló contra la librería de Jaime Montiel).

El alboroto de la contienda hace que los pasajeros de las cabinas colindantes avisen a los revisores del tren, que se presentan en el lugar de la lucha en el momento en que decida el Guardián, ya sea para ver el resultado final de la trifulca o incluso para ayudar a los investigadores, si este así lo considera oportuno. Si el Guardián prefiere no intervenir en la decisión de forma directa, una tirada de **Suerte** de uno de los investigadores puede propiciar o no la aparición de los revisores, ajustándose más a lo que realmente podría ocurrir (con un éxito estos se presentarían en medio de la refriega, mientras que un fallo hace que los revisores se presenten una vez el combate ha concluido). En todo caso, una vez se presenten en la trifulca, ayudan a detener a los maleantes.

Si en algún momento los sectarios ven que su misión se ve amenazada de completarse con éxito, uno de ellos intenta escapar para dirigirse a la unidad de la locomotora. Allí forcejea con el maquinista dejándolo inconsciente para, seguidamente, poner el tren a su máxima velocidad con la intención de descarrilarlo. Si en 10 asaltos los investigadores no son capaces de tomar el control de la locomotora, el objetivo del sectario se cumple cuando la velocidad del tren haga imposible que este tome una curva cercana de forma segura.

Las consecuencias de esto último son desastrosas, ya que cualquier persona que esté presente en la locomotora muere irremediablemente por el impacto, mientras que el resto de los pasajeros recibe 4D6 de daño.



Esperando que los investigadores puedan frustrar los planes de los secuaces de Tor, el viaje continua sin más incidentes. Un médico que se encuentra entre los pasajeros puede ayudar a aquellos investigadores heridos, mientras que estos pueden dedicarse a investigar o interrogar a sus atacantes.

En caso de que alguno de los secuaces haya sido capturado con vida, poco pueden sacar de él. Ambos sectarios tienen su cordura bastante maltrecha debido al conocimiento y experiencias que han vivido en su paso por la logia de Tor, temiendo más las represalias del dios al que sirven que las amenazas de sus captores. Uno de ellos incluso acaba mordiéndose las muñecas y provocándose una hemorragia que no podrá ser parada (tirada de **Cordura**, 1/1D4 COR), mientras que el otro cae en un estado balbuceante de palabrería sin sentido.

Ambos, eso sí, aportan una pista a los investigadores de forma totalmente involuntaria (ya estén vivos o muertos): los dos sectarios tienen partes de su cuerpo cubiertas por cicatrices de quemaduras. La forma en la que estas cicatrices están repartidas por sus cuerpos indican que no han podido provenir de una misma fuente ni momento, ya que algunas parecen más recientes que otras. Su origen, aunque los investigadores no lleguen a saberlo, está ligado a ciertas prácticas que se realizan en la logia durante los rituales en honor a su dios, en los que sus fieles se queman con hierros al rojo.

Entre todas esas marcas, los investigadores pueden constatar (a través de una tirada de **Descubrir**) que ambos presentan una peculiar cicatriz, cuyo origen también es una quemadura, **en forma de rombo en cuyo interior aparece representada una pequeña llama**. Este símbolo es una pista importante en la aventura, ya que volverá a presentarse ante los investigadores más adelante.

Parece claro que el elemento del fuego se está convirtiendo en el hilo conductor de las pesquisas de los investigadores.

Una vez lleguen a Barcelona (si el tren no ha llegado a descarrilar) es momento de lidiar con la guardia civil y con la autoridad ferroviaria de la estación de Francia para evitar ser arrestados, tanto por los desperfectos ocasionados en el tren como por las muertes

acaecidas. Los propios revisores del tren declararán a favor de los investigadores, por lo que se espera que la escena acabe con nuestros protagonistas saliendo en libertad de la estación.

A partir de este punto los investigadores pueden retomar su investigación. La única pista válida para hacer avanzar sus pesquisas es la foto que encontraron en casa de Clara. Los indicios que hay en ella indican que esta se tomó en la Universidad de Barcelona, por lo que es fácil suponer que los protagonistas de la foto eran un grupo de estudiantes de esta institución.

Y una forma fácil de descubrir su identidad es pasarse por la propia universidad.

TERCER ACTO

Curso de 1902

El personal de secretaría de la universidad no se muestra muy colaborador con los investigadores, debido al gran volumen de trabajo que tienen al encontrarse en pleno cierre del curso académico. Además, una simple foto de hace 18 años es de poca ayuda para identificar a unos alumnos de *«entre los cientos que pasan por aquí cada año»*, como les hace saber una de las administrativas.

La opción más plausible para poder poner nombres a las personas que aparecen en la fotografía es visitar el pasillo principal del edificio, donde se encuentran colgadas las orlas de los antiguos alumnos de la universidad.

La edad tanto de Clara como de Llorenç hace presumir que su curso se debió situar a principios de siglo. Una simple tirada de **Descubrir** permite encontrar un par de orlas donde aparecen cuatro de los protagonistas de la foto, los fallecidos Clara y Llorenç y dos personas más: Bernat Boada (el antiguo propietario del libro que desencadenó la tragedia) y Virgili Baixò. Tor Aranguren y Gustau Vilanova, los otros dos protagonistas de la historia presentes en la foto de casa de Clara, no aparecen en ninguna orla porque estudiaron en otros colegios privados de la ciudad. Los investigadores pueden recorrer los diferentes colegios universitarios de Barcelona y conseguir los nombres restantes siguiendo el mismo curso de investigación

(es decir, pidiendo la ayuda del departamento de administración o accediendo a las orlas), aunque otra opción es conseguir esta información a través de sus entrevistas con Bernat o Virgili.

A partir de aquí, con la ventaja de poseer ya los nombres de los protagonistas de la foto, los investigadores pueden encontrar más información de los compañeros de Clara y Llorenç. Lo importante es que los jugadores aporten ideas de cómo continuar con la investigación, teniendo el Guardián que favorecer dicha búsqueda si las fuentes a las que quieren acceder los investigadores son lógicas y válidas, como pueden ser: consultas en el ayuntamiento, periódicos, antiguas asociaciones de alumnos, etc.

En cualquier caso, es lógico pensar que los investigadores consiguen la información necesaria que les permita contactar con los protagonistas de la fotografía, ya sea en su totalidad o parcialmente.

Teniendo en cuenta esto último, a continuación aportamos la información ligada a cada uno de los nuevos protagonistas de la trama, así como los eventos que se desencadenarán en ciertas visitas que los investigadores les hagan.

La información se presenta sin una secuencia específica, quedando en manos de los jugadores en qué orden visitar a los implicados, aunque es recomendable que visiten a todos ellos para conseguir una foto lo más completa posible de los sucesos que se desencadenaron tanto en el pasado como en la actualidad.

Virgili Baixò

Virgili, después de lo ocurrido la noche de San Juan de hace 18 años, decidió tomar los hábitos religiosos y llevar una vida dedicada al Señor, único consuelo

y ancla que le permite mantener a raya su cordura. Actualmente vive en el monasterio de Sant Cugat del Vallés, ciudad colindante a Barcelona.

Si lo van a visitar, no tiene problemas en recibirles. Virgili es uno de los protagonistas relacionado con la fotografía que más puede ayudarles a entender qué unía a las víctimas, ya que se muestra totalmente dispuesto a colaborar. Virgili, con el ánimo ensombrecido, explica lo que pasó aquella noche de San Juan de hace casi dos décadas (ver «Introducción») y puede arrojar luz sobre muchas de las incógnitas que ahora mismo pueden tener los investigadores, aportando además un

dato adicional, la identidad de la otra persona presente en los hechos de hace 18 años: Jean-Pierre Brochant.

Hacemos notar aquí que Virgili desconoce qué pasó con el resto de sus antiguos amigos, y se muestra afectado y alarmado por el destino final de Clara y Llorenç. Afirma que solo mantiene contacto esporádico con **Gustau Vilanova**, que a veces viene a confesarse, y por supuesto no tiene ni idea de quién puede ser el asesino de sus amigos. Sobre Jean-Pierre, no tiene (ni desea) ningún contacto con él, desconociendo su paradero. Tampoco imagina que Jean-Pierre era un simple estafador (lo ocurrido aquella

noche no da pie a pensarlo...).

En resumen, este encuentro facilita las siguientes pistas a los investigadores:

- ② Detalles de lo que pasó la noche de San Juan de 1902.
- ② La ubicación de la antigua casa donde pasó todo.
- ② En el supuesto de que no las hayan descubierto antes, las identidades de los otros dos integrantes de la foto (Tor Aranguren y Gustau Vilanova, así como la dirección de este último).



LA HOMOSEXUALIDAD EN LA ESPAÑA DE LOS AÑOS 20

Es normal que Gustau Vilanova decidiese mantener su homosexualidad en secreto, ya que la sociedad de la España de los años 20 mostraba un fuerte rechazo hacia este colectivo debido, sobre todo, a una visión heredada del siglo anterior, en que se los consideraba «monstruos» y «aberraciones» (fama que los estamentos eclesiásticos, gubernamentales y médicos se cuidaron mucho de fomentar).

Aunque la llegada del siglo xx trajo consigo ciertos avances sociales e ideológicos, aún se pensaba de forma mayoritaria que *«por lo general la homosexualidad no se observa más*

que en individuos tarados desde el punto de vista psicopático o biológico» y los que iban de «modernos» en la época se afanaban en desear que se *«encontrara una cura para esta enfermedad»*. Fue el propio Alfonso XIII quien acabó con cualquier atisbo de progreso en la materia, reintroduciendo la homosexualidad en el código penal en 1928.

Es por ello por lo que, tristemente, muchos de aquellos y aquellas que la sociedad tildaba de «invertidos», «depravados» o «pervertidos» escogieran practicar el ostracismo social de forma voluntaria.

Gustau Vilanova

Gustau es, en parte, una pista falsa de esta trama. Es dueño de la tienda de lámparas y luces más grande de la ciudad, La luz de Barcelona, situada en el paseo de Gracia. Si los investigadores van a visitarlo, se encuentran con Gustau en la trastienda, donde tiene su oficina, arreglándose para salir. Muestra una actitud nerviosa frente a los investigadores e intenta despacharlos lo más rápido posible, sin querer hablar de ningún asunto del pasado. Claramente su actitud denota que esconde alguna cosa.

El motivo de este nerviosismo lo descubren los investigadores si deciden vigilarle y seguirle cuando abandone la tienda (de la que se harán cargo sus tres dependientes). En su recorrido, Gustau se muestra extremadamente cauto, mirando constantemente hacia atrás para comprobar que nadie le sigue hasta que llega a su destino, un pequeño piso en el barrio del Clot. El motivo de tanta precaución por parte de Gustau es que se descubra su más terrible secreto (al menos, para la sociedad de la época): su homosexualidad y los encuentros que mantiene con su amante en el piso que ambos tienen alquilado en el Clot.

Si los investigadores le abordan en esta tesitura, Gustau les dice todo lo que sabe (lo mismo que Virgi-

li) a cambio de que no aireen nada de su vida privada. No mantiene ningún tipo de contacto con sus antiguos compañeros ni con Jean-Pierre, solo con Virgili en su papel de confesor de la fe cristiana.

Bernat Boada

Bernat Boada no es tan solo el único amigo que Tor mantiene del grupo original, sino que también se ha convertido en su mano derecha dentro de la logia, convirtiéndose en la siguiente amenaza para los investigadores.

A Bernat se le puede encontrar en las oficinas de la compañía de suministros navales que regenta (bajo el original nombre de Suministros Navales Boada), cerca de las Drassanes del puerto de Barcelona. Los recibe en su opulento despacho. Si se le pregunta sobre algún aspecto de la trama, Bernat no se opone a responder las preguntas de los investigadores, pero les dice que prefiere hablar del tema en un lugar más discreto (mientras cierra la puerta de su despacho para que «oídos chafarderos» no oigan nada del resto de la conversación), citándoles esa misma noche en el canódromo que está a punto de inaugurar en el barrio de Les Corts. Allí les promete que podrán hablar largo y tendido sobre el asunto.

Bernat ya había sido informado por Tor de que un grupo de entrometidos estaba removiendo cosas del pasado que podían poner en peligro sus planes. Por supuesto, saber de la presencia de estos no significaba que conociesen sus identidades. Que los investigadores se hayan presentado por voluntad propia ante Bernat es un regalo que la logia no pretende desaprovechar, siendo la cita en el canódromo una trampa para acabar con ellos de una vez.

El plan pergeñado por Bernat se presenta ante los investigadores de la siguiente manera: una vez lleguen al canódromo ven que la puerta principal está entornada y sin candado. La única presencia de luz que se puede detectar proviene del primer piso del edificio principal. Si entran, lo primero que les llama la atención son los incesantes ladridos y aullidos de dolor que provienen del sótano del edificio (que, entre otras funciones, alberga las jaulas de los galgos que compiten en las carreras).

Si los investigadores deciden bajar al subsuelo del edificio, en penumbra debido a que la instalación eléctrica aquí se encuentra inacabada, se topan de bruces con el origen de los terribles aullidos de agonía.

Doce jaulas metálicas ocupan una de las paredes del sótano, cinco de las cuales aún contienen a los perros destinados a las carreras. Estos están totalmente fuera de sí, ladrando sin parar, gimiendo y aullando. Un par intentan escapar de su cautiverio royendo los barrotes que los aprisionan, con las encías totalmente ensangrentadas y rompiéndose los colmillos en el proceso.

Sus miradas no se apartan de lo que los aterra, en el otro extremo del sótano. Entre las sombras que provoca la falta de luz, un cuerpo amorfo y pulsante parece arrastrarse emitiendo un conjunto de gruñidos de diferentes tonos que se mezclan con un gorgoteo pastoso que surge de algún lugar de la criatura. El ser es una masa sanguinolenta formada por diferentes cuerpos de galgos que parecen haber sido fusionados entre sí en un puzle creado por un loco: cinco bocas caninas se encuentran repartidas por el cuerpo amorfo, el cual se guía por once ojos que se encuentran en lo que se podría creer que es su parte frontal. A modo de araña, el

engendro se mueve sobre seis patas. Esta visión provoca una tirada de **Cordura** 1/1D6 puntos.

Bernat ha sido el artífice de tan grotesca criatura gracias, como no, a un hechizo proporcionado por Tor. Para suerte de los investigadores, Bernat fue incapaz de finalizar el hechizo correctamente debido a su poca fuerza de voluntad, y la criatura se mueve de forma lenta y con movimientos poco precisos, mostrando además una estructura débil que parece desmoronarse poco a poco. Esto no significa que no ataque a los investigadores (ver puntuaciones de combate en la descripción del monstruo), pero su potencia dista mucho de ser la que realmente proporcionaba el hechizo original.

Una vez consigan derrotar a la criatura (cuyos restos se irán transformando en una especie de sopa gelatinosa), los investigadores son libres de investigar el canódromo sin más interferencias. Es precisamente en el propio sótano donde se encuentran con un Bernat totalmente ido. Está agazapado dentro de un pequeño cubículo donde se guardan diferentes utensilios que se usan para el mantenimiento de las instalaciones. No es difícil localizarle, ya que no para de sollozar y murmurar cosas sin sentido mientras se encuentra acurrucado, hecho un ovillo.

Convocar a la criatura ha acabado por minar la poca cordura que le quedaba, y se encuentra totalmente en *shock*. Poco pueden sacar de él en este estado, pero involuntariamente les proporciona unos cuantos retazos de información que los investigadores pueden utilizar para seguir reconstruyendo la foto de lo que está pasando:

- ⑨ Bernat se ha desabotonado la parte inferior del chaleco y de la camisa, mostrando una serie de quemaduras (en diferentes estados) por toda su barriga que acaricia constantemente. Recordemos que los sectarios que atacaron a los investigadores en el tren también mostraban este tipo de heridas, por lo que la relación entre ellos y Bernat debería quedar clara.
- ⑨ Alrededor del cuello, porta una cadenita de oro cuyo colgante representa un símbolo exactamente igual al que los investigadores vieron en

los cuerpos de los dos sectarios que los atacaron en el tren. Es decir, una pieza romboidal con una pequeña llama en su interior.

- ⑨ Junto a él, en el suelo, los investigadores encuentran el papiro con el hechizo que ha utilizado Bernat.
- ⑨ Mientras acaricia sus cicatrices, Bernat no deja de susurrar una y otra vez: «*Noto tu calor, oh, mi señor*». Si los investigadores le interpelan a hablar más sobre su «señor», Bernat les hace saber, por primera vez, el nombre que se esconde tras la descripción de «fuego viviente» que han leído anteriormente: «*Jajajajajaja, va a volver, Tulzscha y su corte de fuego va a volver. ¿No sentís su calor? ¡¡Necios!! Jajajajaja. ¿Creéis que puede apagarse un fuego que lleva ardiendo desde hace eones? ¡Arderéis en él al igual que todos los no iniciados en su fuego!*».

Si los investigadores le presionan para arrancarle más información al respecto de Tulzscha y sobre quién hay detrás de todos los hechos que han vivido, Bernat les aporta la pista final a través de la siguiente aseveración: «*Tor es el Portador de la Llama y el embajador de Tulzscha. Enfrentaos a él sin esperanza, ya que el fuego os consumirá sin remedio*». Poco más podrán sonsacar de él.

- ⑨ Finalmente, en el despacho de Bernat (la gerencia del canódromo), los investigadores encuentran una foto en la que este aparece posando junto a otro varón cuyo rasgo más destacable es una gran quemadura que le recorre parte de su rostro, desde la barbilla hasta el labio superior, y que no parece disimular. De su cuello también pende un colgante igual al que tiene Bernat. A pesar de la horrenda quemadura, los investigadores podrán reconocer al individuo: es Tor Aranguren.

Tor Aranguren

Tor es el protagonista absoluto del último capítulo de esta aventura, por lo que allí será donde se acabarán de desvelar todos los detalles de su plan. En cualquier caso, es totalmente lógico pensar que en algún mo-

COLONIAS INDUSTRIALES

Las colonias eran complejos industriales que se situaban normalmente cerca de los ríos para aprovechar su caudal en la generación de energía y abaratar así sus costes. Su rasgo más característico eran los diferentes servicios que se podían encontrar en ellas, auténticos pueblos en miniatura que poseían equipamientos como bibliotecas, mercados, iglesias o, incluso, espacios de ocio (aparte de las viviendas de los propios trabajadores). En Cataluña este modelo urbano e industrial, que provenía de Inglaterra y que había demostrado sobradamente su productividad, proliferó de forma muy marcada, sobre todo en empresas del sector textil.

mento los investigadores puedan ir a visitarle, al igual que han hecho con el resto de los investigadores.

Una búsqueda previa en prensa permite saber que Tor es el gerente actual del lucrativo negocio de su familia, propietaria de una de las empresas textiles más potentes del país. Su mansión (porque no puede describirse de otra manera) se encuentra en el distrito de Montjuic, conocida como la Montaña mágica de Barcelona. Allí, uno de sus mayordomos les hace pasar al *hall* principal del edificio, donde esperan a ser recibidos por el secretario personal de Tor, Evaristo Ruiz. Este les informa que «*el señor Aranguren hace dos días que se encuentra en viaje de negocios. No me informó del día de su vuelta y tampoco de su destino. ¿Desean que les deje un mensaje de su parte?*».

Evaristo es sincero, ya que no sabe nada de las actividades de su jefe ni de la logia, por lo que poca información pueden obtener de él. Es la decoración de la propia mansión de Aranguren la que provee a los investigadores de una pista sobre su posible paradero: el Guardián debería permitir a aquellos investigadores que se muestren inquisitivos una tirada de **Descubrir**. Pasarla con éxito les permite percatarse de un gran mosaico de azulejos que preside el final del primer tra-

mo de las ostentosas escaleras que llevan al segundo piso de la mansión.

Este mosaico presenta, a modo de mural, la imagen de un complejo industrial (conocidos en la Cataluña de la época como colonias industriales). En la parte superior del mural, presidiendo toda la imagen, se encuentra el escudo de armas de la familia Aranguren, acompañado de una leyenda que indica el nombre de la colonia: La Torre Vella (La Torre Vieja). Es más, si los investigadores estudian más de cerca el mosaico, ven que uno de los azulejos que forma parte de la ilustración del edificio más grande del complejo presenta el mismo símbolo romboidal que han visto varias veces durante la aventura.

El propio Evaristo, si percibe el interés de los investigadores en el mosaico, les informa de que la colonia del mural *«es la antigua fábrica textil de la familia, que se encuentra en Riuvallent y la cual abandonaron hace años para trasladar toda la producción a Zaragoza. Pero su recuerdo sigue siendo un orgullo para la familia, ya que de allí salieron las primeras telas que dieron el prestigio a esta empresa»*. Esta misma información es corroborada en los periódicos de la época y puede ser encontrada por los investigadores si realizan una tirada de **Buscar libros**.

Cenizas del pasado

Las entrevistas que han llevado a cabo los investigadores les tienen que haber permitido reconstruir mentalmente lo que pasó aquella funesta noche de San Juan de hace 18 años. Entre la información conseguida, la dirección del piso donde se desarrollaron los hechos (y que recogen los periódicos de la época) puede ser, a ojos de los investigadores, un buen sitio al que acudir para seguir el cauce de su investigación.

Del edificio solo queda un esqueleto de vigas ennegrecidas en medio de un pequeño solar que lo separa de las casas colindantes, como si estas quisiesen mantener la distancia para defender su pulcritud frente a las ruinas del destartado edificio.

Los estragos del paso del tiempo y de la intemperie no permiten a los investigadores discernir nada que les pueda ayudar en su investigación. Secciones ente-

ras del edificio han colapsado y las maderas que aún hay presentes ya no conservan indicios de lo que ocurrió en el pasado. A todas luces, la visita al escenario que lo inició todo no les aporta nada.

Pero una vez los investigadores salgan de entre los restos del edificio, uno de los protagonistas de la historia que tan bien conocen les está esperando: Jean-Pierre Brochant.

Entendemos que los investigadores no habrán pasado la oportunidad de investigar a Jean-Pierre desde el mismo momento en que supieron de su existencia, principalmente a sabiendas de que él fue quien, según todos los testigos, llevó a cabo el ritual que desató el horror que trajo brevemente a nuestro mundo a Tulzsha. Sobre Jean-Pierre solo pueden encontrar un par de anuncios en los periódicos de hace 20 años donde publicitaba sus servicios (tirada de **Buscar libros**), pero nada más. No existen noticias suyas, ni de antes de su llegada a Barcelona ni de después del incendio. Jean-Pierre, simplemente, desapareció.

Hasta ahora.

Jean-Pierre es un hombre desecho, tanto físicamente (a los moratones que aún presenta del interrogatorio de los secuaces de Tor hay que añadir las

HACIA EL DESENLACE

Como Guardián habrás visto que la aventura proporciona a los investigadores varias vías para llegar al desenlace de la trama. Por una parte, un Bernat sumido definitivamente en la locura señala a Tor como el líder de la secta. Jean-Pierre destapa todo lo ocurrido en el pasado y en el presente y, finalmente, la propia casa de Tor (a través del símbolo de la logia presente en el mosaico) les ofrece de nuevo otro indicio. De este modo, como Guardián, no tendrás que preocuparte sobre la posibilidad de que los jugadores se pierdan en el tramo final de la aventura, ya que se ha buscado que las diferentes vías de investigación otorguen la recompensa final al esfuerzo investigador de los jugadores.

secuelas de varios días sin dormir ni comer correctamente) como anímicamente (la muerte de Clara le ha devastado). Solo tiene un propósito y es acabar con Tor. Frente a los investigadores, Jean-Pierre muestra una actitud de hombre derrotado, y no se niega en ningún momento a explicarles la verdad que se esconde bajo la fachada del personaje que creó (es decir, explica todo lo que atañe a su persona y que aparece resumido en la introducción).

Las pistas más importantes relacionadas con la trama que Jean-Pierre aporta a los investigadores son: identificar a Tor como la figura que se esconde tras todos los hechos acontecidos y la ubicación donde le torturaron, que no es otra que el complejo industrial de La Torre Vella.

Si vislumbra que los investigadores tienen la intención de acabar con los planes de Tor, pide unirse a ellos y ayudar en lo que pueda (esto último queda a discreción del Guardián).

CUARTO ACTO

Avivando el fuego

Tor ha decidido adelantar sus planes de abrir el portal que ha de traer a Tulzscha de vuelta a nuestra dimensión a causa de la intromisión de los investigadores. Es por ello por lo que se ha desplazado a La Torre Vella, su colonia industrial ahora clausurada, para poder llevar a cabo los preparativos del ritual. Será allí donde los investigadores le podrán encontrar, aunque no está solo....

Como se ha comentado anteriormente, La Torre Vella se encuentra cerca de la pequeña población de Riuvallent (comarca del Ripollés), la cual se ha de atravesar para acceder al complejo industrial. Actualmente el pueblo está prácticamente desierto, ya que la mayoría de su gente prefirió emigrar a Zaragoza cuando la familia Aranguren decidió trasladar allí la producción. Solo dos familias viven ahora allí, ambas sobreviviendo de sus rebaños.

Si hacen parada en el pueblo y hablan con los miembros de estas dos familias pueden confirmar que, hace un par de días, un grupo de tres autos pasaron

por el pueblo en dirección a la abandonada colonia industrial. Uno de esos coches lo reconocieron como el del «Sr. Aranguren».

La antigua fábrica se encuentra a unos cinco kilómetros del pueblo, al fondo de una depresión del valle que la acoge y cerca del río del cual generaban la energía. Desde lo alto del valle son bien visibles los tres grandes edificios que componen la colonia: el que alberga la turbina eléctrica, la nave industrial donde se concentraba toda la producción y la casa de la familia Aranguren. Alrededor de estos, las pequeñas casas donde vivían los trabajadores.

La otra construcción bien visible es la gran esclusa que se construyó en el propio cauce del río y que, a día de hoy, aún deriva parte de su curso hacia la turbina.

No hay duda de que los investigadores han llegado al lugar correcto, aunque a lo mejor, no en el momento correcto...

En el espacio libre que hay en la confluencia de los tres edificios, un gran pebetero, que ya alberga un



gran fuego, domina la escena. Está flanqueado por varios sectarios (tantos como investigadores +2) que visten túnicas con un símbolo romboide bien visible y familiar para los investigadores. Los sectarios están arrodillados, a diferencia de otra figura vestida de la misma guisa, de pie y con los brazos alzados hacia una especie de hendidura circular situada a unos 500 metros de altura y que, por poco probable que les parezca a los investigadores, ha agujereado el tejido de la realidad. A través de dicha grieta, los investigadores son capaces de percibir un mar de estrellas. Quien se encuentra con los brazos alzados es Tor Aranguren, que está dando la bienvenida a su señor. Esta escena provoca una pérdida de **Cordura** de 1/1D6.

La llegada del Primigenio aún no se ha consumado, dando a los investigadores la oportunidad de interferir en los planes de Tor y de eliminar la amenaza. ¿Cómo hacerlo? Pues dependerá totalmente de lo que los investigadores ideen, pero la clave reside en que puedan interrumpir de alguna manera el ritual, tal como pasó hace 18 años cuando el suelo del piso de Jean-Pierre cedió.

Y para interrumpirlo la clave está en la figura de Tor que, como Portador de la Llama, es la llave que está propiciando la entrada de esta entidad a nuestro plano. Es su voz la que dirige el ritual, y sus cambios en la entonación y los gestos rituales que realiza tienen un efecto inmediato en las energías místicas que inundan ahora mismo la zona.

Deshacerse de él hace que el portal se cierre (una tirada de INT puede ayudar a que los investigadores lleguen a esta conclusión), aunque cualquier ataque que reciba Tor es respondido por el resto de sus seguidores, atacando a los investigadores.

La esclusa puede convertirse en la opción más espectacular que pueden utilizar los investigadores para cumplir su cometido. Abrirla completamente hace que el caudal de agua acabe por desbordar el edificio de la turbina y provoque una pequeña riada, capaz de arrastrar incluso el pesado pebetero metálico que preside la ceremonia. El problema es que dos sectarios se encuentran cerca de la esclusa, por lo que antes de poderla abrir tienen que deshacerse de ellos.

¿Y SI NO CONSIGUEN DETENER EL RITUAL?

Tulzscha es la Llama, lo que todo lo quema. Y no solo lo material, sino también lo inmaterial... Si Tulzscha hace su aparición, aparte de los centenares de hectáreas que arderán alrededor de la antigua fábrica, algo más acabará convirtiéndose en cenizas: la esperanza y los sueños de miles de personas. Tulzscha es capaz de prender (y destruir) incluso los anhelos y deseos de los seres vivos, el combustible perfecto para alimentar sus llamas en su eterno crepitar.

No será algo que se detecte de buenas a primeras, pero la apatía se apoderará de gente a la que antes su pasión la definía, ya fuera en el campo artístico, profesional o sentimental.

Los propios investigadores serán víctimas de ello si consiguen sobrevivir al infierno de llamas que desatará Tulzscha en Riuvallent (cosa solo posible si se encuentran a kilómetros de distancia). ¿Y cómo se puede representar esto de cara a los jugadores? Pues vetando de por vida que los investigadores de esta aventura puedan aumentar sus habilidades con puntos de experiencia.

Sin pasión, ni anhelos, ni deseos, no se puede avanzar en la vida.

Y es que, a veces, el fin del mundo se puede presentar de formas muy peculiares... e íntimas.

Por supuesto hay más formas de desbaratar la ceremonia (un asalto armado, crear distracciones extras, irrumpir con algún vehículo en la zona del ritual...). Premia aquellas ideas que puedan generar escenas memorables, y que no te tiemble el pulso en aplicar consecuencias para aquellas ocurrencias que sean completas locuras.

Si finalmente los investigadores consiguen desbaratar la ceremonia, esto es lo que pueden presenciar: un espasmo parece sacudir la brecha presente en el cielo, provocando un aumento de la estática de la zona

y erizando el vello de los investigadores. Del interior del portal, un sonido ensordecedor similar al crepitar de mil incendios inunda el valle, haciendo que todo sonido quede totalmente ahogado por este (incluso la voz de los investigadores). A medida que el portal se va cerrando, una miríada de tentáculos de fuego surge de él para atrapar a los sectarios presentes en la zona (incluido Tor, ya esté vivo o muerto) y engullirlos. Algunos de estos tentáculos parece que intentan evitar que el portal se cierre, aferrándose al borde interior de la brecha, esfuerzo (si realmente eso era lo que intentaba la mente insondable del ser) que acabará por no tener recompensa.

Finalmente, la brecha se cierra y no deja testimonio alguno de su presencia en el cielo que violó.

Epílogo

El desenlace de la investigación tiene consecuencias en los diferentes protagonistas que han formado parte del elenco de la historia:

- ⑨ **Ernest Valero:** Ciertos documentos, encontrados en el coche de Tor, dejan claro a la justicia que fue

el empresario quien ordenó ejecutar el asesinato del abogado Llorenç Vilamata, lo que conllevará el levantamiento de la orden de detención que pesa sobre el hijo de Celia, el cual no tardará en recuperar su vida normal.

- ⑨ **Bernat Boada:** Acabará internado en un manicomio a causa de la locura que adquirió tras sus experiencias vividas como miembro de la secta. Dos días después del cierre del portal, Bernat Boada, junto a cinco internos más de la institución, morirán a causa de un incidente al que las autoridades etiquetarán como «un incendio intencionado».
- ⑨ **La clase de 1902:** Tanto Virgili como Agustí, los últimos supervivientes de aquel grupo que lo inició todo hace 18 años, no volverán a ponerse en contacto con los investigadores.
- ⑨ **Jean-Pierre:** ¿Qué le queda a un hombre que lo ha perdido todo? Reinventarse. Joan volverá a transfigurarse de nuevo para iniciar una nueva vida, esta vez alejada de cualquier ambición.
- ⑨ **Tulzscha:** Nos ha vislumbrado.



DRAMATIS PERSONAE

En esta sección solo aparecen las estadísticas de aquellos grupos de personajes no jugadores o monstruos que ofrecerán una oposición directa (y violenta) contra los investigadores, por lo que solo se han indicado las habilidades relevantes para ello.



ABERRACIÓN

Esta monstruosidad es el producto de la unión de varios canes del canódromo de Bernat Boada, amalgamados por un impío sortilegio. Atacará a todo aquel que se encuentre a su alrededor. La única ventaja para los investigadores es que el hechizo no ha podido completarse de forma correcta, por lo que su estructura y poder es muy débil. Aun así, es una grave amenaza.

FUE 70	CON 60	INT 20	DES 40	TAM 90
POD 50	APA 0	EDU 50	COR —	PV 15

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 2

Movimiento: 4

Pérdida de Cordura: 1/1D6

Tipo de Ataque: *Combatir* (Mandíbulas) 45 % (1D6+1D4), *Combatir* (Garras) 40% (1D4+1D4)

Armadura: 1 punto de armadura por múltiples órganos vitales.

TOR ARANGUREN

Las ambiciones de Tor han sido el detonante de esta aventura, ambiciones que pretende convertir en realidad trayendo de vuelta a Tulzscha a nuestro mundo. Tor se moverá siempre entre bambalinas, usando a sus secuaces para llevar a cabo sus planes.

FUE 50	CON 60	INT 70	DES 60	TAM 60
POD 60	APA 30	EDU 80	COR 0	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Habilidades: Ciencias ocultas 65%, Mitos de Cthulhu 17%, Sigilo 30%, Charlatanería 40%, Descubrir 60%, Crédito 70%, Intimidar 50%

Tipo de Ataque: Nunca lo ha necesitado, para eso están sus subordinados. *Lucha* 45% (Puños 1D3)

Hechizos: Consunción, Contactar con Tulzscha, Mal de ojo



BERNAT BOADA

Mano derecha de Tor, Bernat intentará acabar con los investigadores de la forma más expeditiva y horrible posible, por lo que acabará convocando a la aberración para desatarla contra los investigadores.

FUE 55	CON 50	INT 65	DES 60	TAM 70
POD 70	APA 50	EDU 70	COR 0	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Movimiento: 8

Corpulencia: 0

Tipo de Ataque: *Combatir* (desarmado) 40 % (1D3), *Armas de Fuego* (Cortas) 40% (Calibre .22, 1D6)

SECTARIOS

Estos aparecen a lo largo de la aventura, y lo único destacable de ellos es la lealtad que profesan a su dios y a la Logia.

El mismo perfil sirve para todos, pero recuerda: para la escena del ataque al tren, a uno de los sectarios sustráele tres puntos de vida, que representa el daño que se hizo al estrellar la furgoneta contra la librería de Jaime. Y para la escena final, si quieres complicarles las cosas a los investigadores, haz que uno de los sectarios (o un par) lleven consigo pistolas.

FUE 50	CON 60	INT 60	DES 60	TAM 60
POD 50	APA 50	EDU 70	COR 0	PV 12

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Habilidades: *Intimidar* 40%, *Sigilo* 55%

Tipo de Ataque: *Combatir* (Daga) 40 % (1D4+2)

Armas de Fuego (Cortas) 35% (Calibre .22, 1D6)



AYUDAS DE JUEGO

AYUDA 1. NOTICIA EN EL PERIÓDICO

La vanguardia

Martes, 8 de Junio de 1920

Nueva víctima de la violencia

REDACCIÓN

La pasada noche, alrededor de las 11 horas, el reconocido abogado Llorenç Vilamata pasó a engrosar la lista de víctimas que se están produciendo en la escalada de violencia que enfrenta a obreros y patronal en la ciudad de Barcelona.

Según ha reportado la Guardia Civil, testigos presenciales han relatado como Ernest Valero, conocido entre el movimiento anarquista como "El Cadell" (El Cachorro) se acercó al insigne abogado cuando este salía del

"Café Bonaventura", sito en la parte alta de la ciudad, y le descerrajó dos disparos que acabaron con la vida del Sr. Vilamata.

La guerra desatada entre patronos y organizaciones obreras dista mucho de presentar un final y es rumor generalizado que en breve este ataque tendrá una sangrienta respuesta por parte de la patronal.

La familia ha informado a este rotativo que el velatorio se realizará en el despacho donde el difunto ejercía la abogacía, y que el funeral se llevará a cabo en la parroquia del barrio de Sant Andreu, de donde era originario.

AYUDA 2

BILLETE DE TREN DE IDA A MADRID

gne.

cia.

of issue.
l'émission

having the ticket
re visé à chaque
supplement to be
par certains trains
e train.
class, if there are
before commencing
difference.
ieure, s'il y en a
amencer le voyage.
différence.

Series 1920.
Transport gratuit de 30 kilos de equipaje.

Series 1921
Transporte gratuito de 30 kilos de equipaje

NORTE
COMPANIA DE LOS CAMINOS DE HIERRO DEL NORTE
DE ESPAÑA

No. 2147

COOK'S TOURS.

1A. CLASE

Barcelona - Madrid

Válido para trayecto de: Martes, 8 de Junio de 1920
Con destino a: Madrid (Capital)
En régimen de: Clase preferente (coche cama)

Este billete da derecho a detenerse en las Estaciones del tránsito siendo indispensable sea sellado, en las Estaciones del tránsito donde se detenga.

Precio Ptas. 35,70

El interventor

AYUDA 3.

TELEGRAMA

INDICACIONES
RECEPCION

CORREOS Y TELEGRAFOS
TELEGRAMA

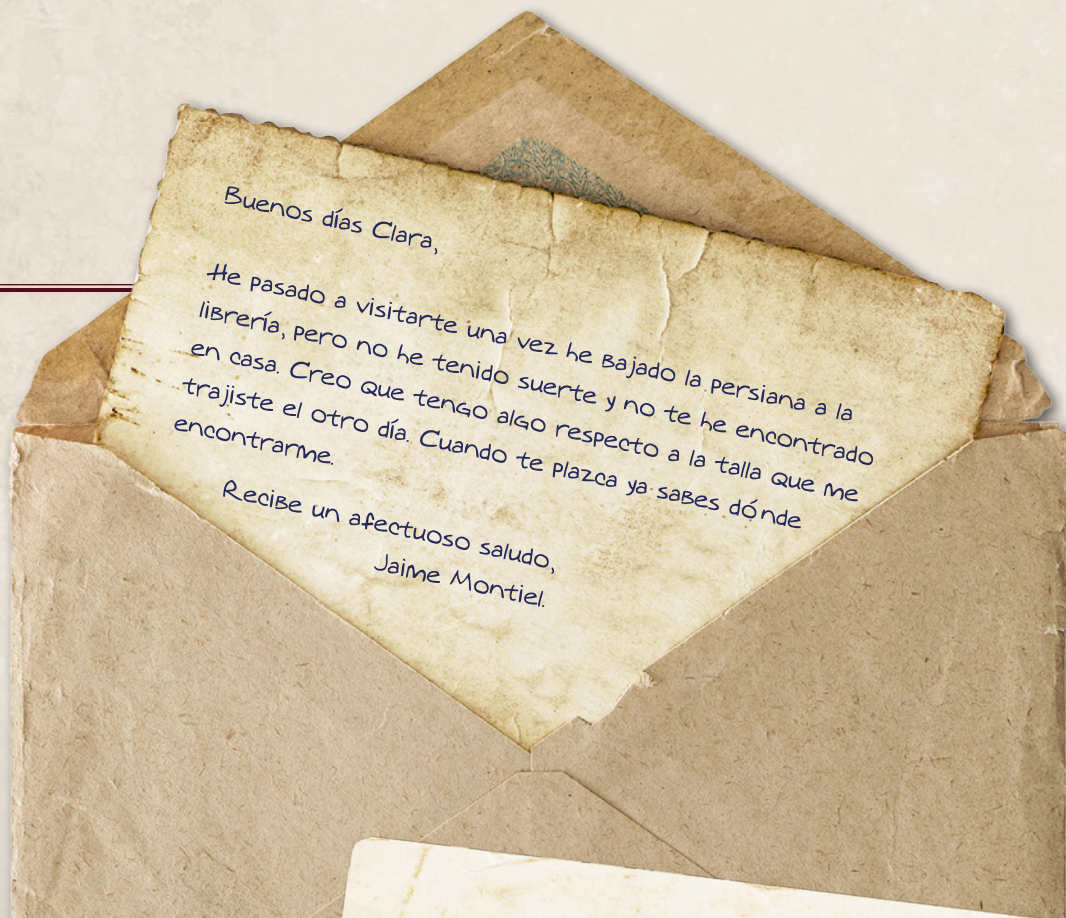
Destinatario:
Llorenç Vilamata
Ronda Universidad 34
Barcelona

Número de registro: 9283472
Fecha: 6 Junio 1920
Hora: 10:45 P.M.
Tipo de envío: urgente
Ciudad de origen: Madrid

Apreciado Llorenç é! ha vuelto stop Dudo sobre cómo debo proceder stop No escondo
que quiero verle stop Me pregunto si hago bien stop Tu amiga siempre Clara

Remitente: Clara Tintoré, CALLE LOSILLA 16 MADRID ESPAÑA

AYUDA 4.
CARTA

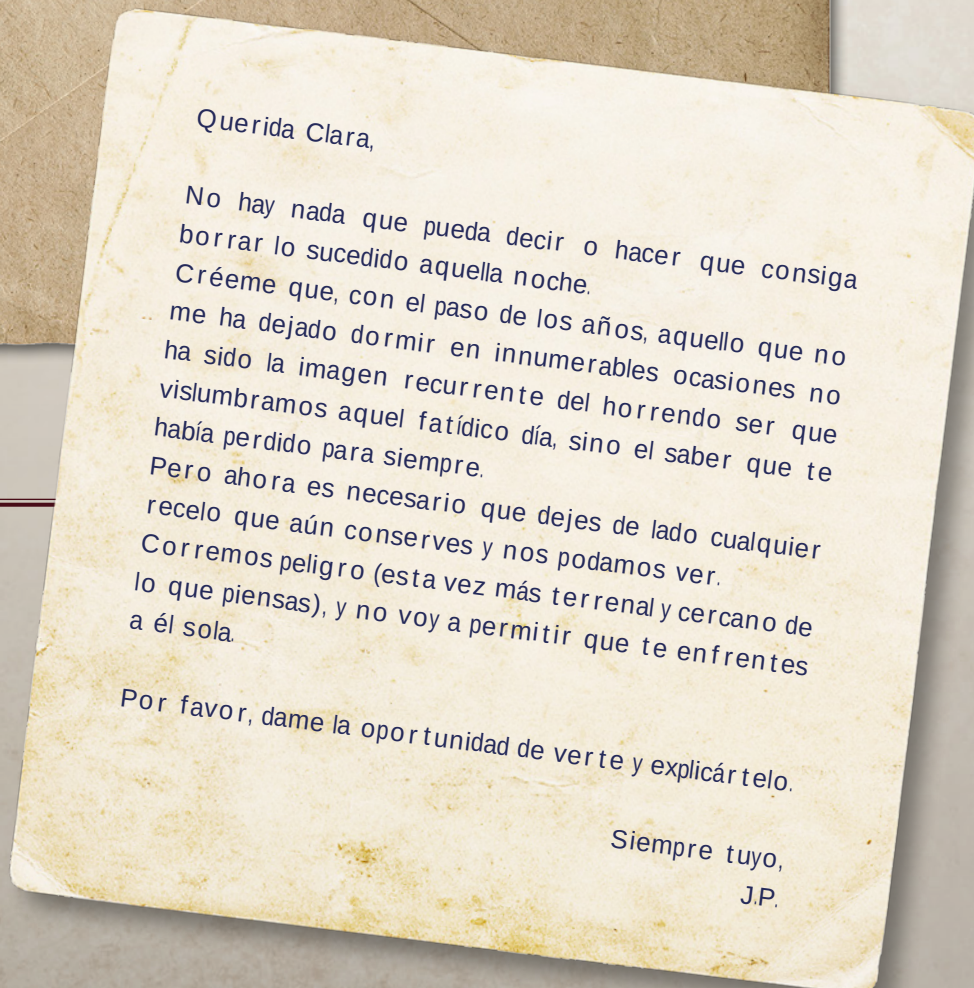


Buenos días Clara,

He pasado a visitarte una vez he Bajado la persiana a la librería, pero no he tenido suerte y no te he encontrado en casa. Creo que tengo algo respecto a la talla que me trajiste el otro día. Cuando te plazca ya sabes dónde encontrarme.

Recibe un afectuoso saludo,
Jaime Montiel.

AYUDA 5
CARTA



Querida Clara,

No hay nada que pueda decir o hacer que consiga borrar lo sucedido aquella noche.
Créeme que, con el paso de los años, aquello que no me ha dejado dormir en innumerables ocasiones no ha sido la imagen recurrente del horrendo ser que vislumbramos aquel fatídico día, sino el saber que te había perdido para siempre.
Pero ahora es necesario que dejes de lado cualquier recelo que aún conserves y nos podamos ver.
Corremos peligro (esta vez más terrenal y cercano de lo que piensas), y no voy a permitir que te enfrentes a él sola.

Por favor, dame la oportunidad de verte y explicártelo.

Siempre tuyo,
J.P.

AYUDA 6.

TEXTO DEL LIBRO "SECTAS PROFANAS"

SECTAS PROFANAS

El zoroastrismo



El zoroastrismo, por el nombre de su fundador, o mazdeísmo, por el nombre de su deidad, es la denominación de la religión y filosofía basada en las enseñanzas del profeta y reformador iraní Zoroastro (Zarathustra), que reconocen como divinidad a Ahura Mazda, considerado por Zoroastro como el único creador increado de todo []

[] Su símbolo es el fuego, elemento alrededor del cual gira gran parte de sus rituales.

[] En los orígenes, el zoroastrismo se presenta como una reforma de la religión practicada por tribus de lengua iraní que se instalaron en Turquestán occidental entre el II y el I milenio a. C. []

[] Hay que observar que el término ahura era también conocido por los indios, que lo pronunciaban asura. La palabra asura representa al Ser supremo, como entre los iraníes. Más tarde, cambiando de sentido, se aplicó a los antidioses, los demonios.

[] Es bajo esta concepción demoníaca que el culto se hace presente en la España medieval, aunque bajo una pervertida interpretación que relaciona a la deidad con una entidad primigenia a la que describen como un fuego viviente. Según los registros del Tribunal de la Santa Inquisición, la última célula de esta secta fue erradicada a mediados del S.XV.

NOTAS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

NOTAS

LA PIEL DE TORO

1936

GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

Por Ricard Ibáñez



La llamada de
CTHULHU



LA
PIEL
DE
TORO
ACTUAL



La llamada de
CTHULHU



